PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

VIII. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
2004 december

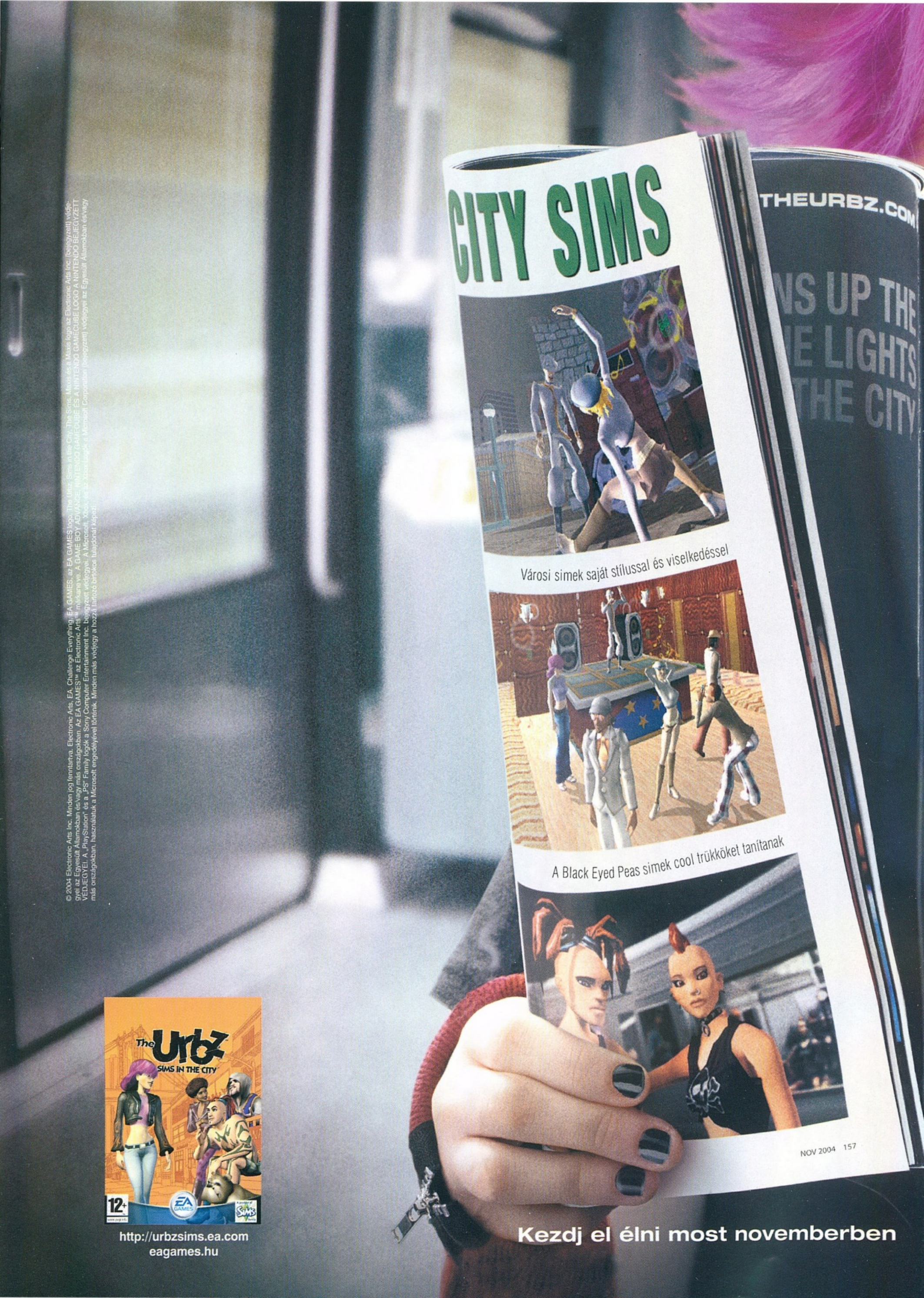
KONZOL



GYÜRÜK URA

HALO 2 (XBOX)

ARDVER: PS2 ONLINE • NFSU 2 • LOTR: THIRD AGE • URB2 • INCREDIBLES • FLAT OUT • SPONGEBOB THE MOVIE
ARD'S TALE • CALL OF DUTY • KING ARTHUR • NEO CONTRA • RUMBLE ROSES • TRON 2.0 • OTOGI 2 • DOA ULTIMATE


CITY SIMS
THEURBZ.COM
Városi simek saját stílussal és viselkedéssel
A Black Eyed Peas simek cool trükköket tanítanak
NOV 2004 157
The Urbz
SIMS IN THE CITY
12+
http://urbzsims.ea.com
eagames.hu
Kezdj el élni most novemberben



BULI A VÁROSBAN
THE URBZ™
BULIZZ, MINT EGY
V.I.P.
NAPNYUGTÁTÓL
HAJNALIG
ANGYAL
vagy ÖRDÖG
ÉLVEZD A PARTI VILÁGOT
FEDEZD FEL AZ ALVILÁGOT
STÍLUS
NÉZZ KI DÖGÖSEN MÉG A
NON-STOP PARTI UTÁN IS
Saját zenék a The Black Eyed Peas bandától
EA GAMES
Challenge Everything™
12+
www.pegi.info
A product of The Sims family
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE

TARTALOM



AKTuális 78

2004 DECEMBER - AZ ÉV UTOLSÓ HÓNAPJA ;)

Az előbb eltűnődtem, milyen jelzővel illessem a decembert, de olyan fáradt vagyok, hogy már nem jár az agyam…

Sokan kérdeztétek tőlünk a novemberi megjelenés után, hogy miként fogjuk felülmúlni azt az egyértelműen erős számot. Hát, erre sajnos nem tudok válaszolni, mégpedig azért nem, mert az 576 Konzol célja nem az, hogy hónapról-hónapra felülmúlja magát, hanem inkább az, hogy minden hónapban a lehetőségekhez mértem a legnaprakészebb, a legszórakoztatóbb, leginformatívabb és legizgalmasabb legyen.

A *naprakészséget* megpróbáltam úgy megoldani, hogy a kecske is jóllakjon, meg káposzta is maradjon januárra. Amint látjátok, a „termés" nem volt olyan erős, mint novemberben, ezért inkább igyekeztem a hónapban megjelent, „nem olyan nagy durranás" játékokból lehetőleg mindent elsütni egy oldalon, így két oldalra csak a híresebb játékokat tettük. Mivel a jövő év elejére – a jelen állás szerint – nem túl sok minden várható, ezért a Metal Gear Solid 3 tesztet átraktam januárra, az új Prince of Persia epizóddal együtt, és ha minden jól megy, talán még a Gran Turismo 4 is bejön addigra.

A *szórakoztatás* része talán a legkönnyebb, hiszen öreg róka cikkíróink közkedvelt stílusa erre a garancia. Oda már rég eljutottunk szerencsére, hogy a srácok gyenge játékokhoz is tudnak ugyanolyan korrekt tesztet írni, mint a csúcs címekhez, ami ebben a hónapban is sikerült. Antrau múltkori bemutatkozó cikke elsöprő sikert aratott, ezért most is megkértem, hogy kanyarintson egy beszámolót japán élményiről. (Big megígérte, hogy januárban a japán PSP-NDS premierről ír majd nektek!)

A decemberi szám *informatívságának* mértékét asszem' nagyban növeli Krisztián toplistája, melyben egy utolsó segítséget ad, hogy mi kerüljön a karácsonyfa alá, és ha hardverre, pontosabban egy dögös hangrendszerre akartok beruházni, akkor a Logitech termékek bemutatóját is biztos hasznosnak találjátok majd. Végül, ha már információ, akkor meg kell említenem Liquid San Andreas végigjátszásának első részét, ami Liki szerint elég sokáig el fog majd húzódni, a játék hatalmas méretit tekintve…

Az *izgalmat* decemberben – szerintem – két dolog garantálja: az egyik az Xbox-osok által eszméletlenül várt Halo 2 teszt, amit a feladat súlyához mérten szokatlan formában oldottunk meg. Dae és Böjti egymástól függetlenül, megadott szempontok szerint boncolta szét a játékot, amit aztán én összevegyítettem. Remélem, elégedett lesztek a végeredménnyel. A Playstation 2 tulajdonosok is egy igazi csemegét kapnak: nekik elmondjuk, hogyan csatlakozhatnak gépükkel a világhálóra, hiszen a PS2 Online immár kis hazánkból is tökéletesen elérhető.

Ennyi volt a duma. Kellemes Karácsonyt, Boldog (és programokban gazdag :) Új Évet Kívánunk minden 576 Konzol olvasónak! Jövőre megint jövünk!

Martin



Need For Speed Underground 2



LOTR: The Third Age



The Urbz: Sims in the City



Sonic Mega Collection +



SpongeBob Squarepants: The Movie



The Bard's Tale



Call Of Duty: Finest Hour



King Arthur



Dead Or Alive Ultimate



Halo 2



Metal Slug Advance



Grand Theft Auto Advance

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

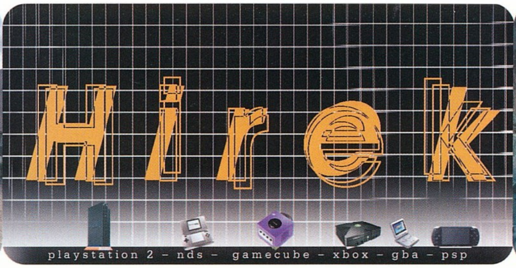
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

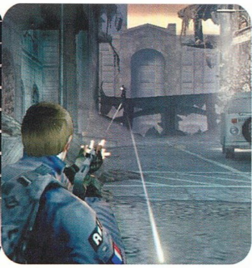
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Halo 2 (Xbox)







RAINBOW SIX 4 (PLAYSTATION 2 / XBOX)

A *Ubisoft* 2005 tavaszán zúdítja a nyakunkba a Tom Clancy agyából kipattant taktikai lövölde újabb epizódját – a négyes szám (szerencsére) csak munkacím, az Ubisoft jó szokásához hűen később majd kap valami jó kis hangzatos alcímet is. A negyedik epizód története csavar egy alaposat a szokásos felálláson:



ezúttal nem a RS team üldözi a rosszarcú terrorista bácsikat, hanem a mindig rosszban sántikáló urak kívánják levadászni délceg hőseinket – a bejelentéssel egy időben kiadott trailerből leszűrhető tapasztalatok alapján a csapat egyik tagját el is kapják, Dingék meg mennek harcostársat szabadítani. A sztori ennek alapján még elég kis szimplának tűnik, de az Ubinál megnyugtattak mindenkit, hogy nem csak ennyiről van szó, a történetbe később bőségesen injek-



ciózzák majd a szériától elvárható összeesküvés-szérumot (a pletykák szerint ezúttal kivételesen nem ellopott atombomba, hanem rossz kezekbe került biológiai fegyver okán rághatjuk tövig a körmeinket).

A játékmeneten is csiszoltak egy alaposat a fejlesztők: a játék kezdetén két féle nehézségi szint áll majd rendelkezésünkre. A könnyebb fokozat korlátlan mentési lehetőséggel és jelentős célzás-rásegítéssel teszi könnyebbé a kezdők életét, míg a profik számára összedobott nehezebb módusz az összes fent felsorolt huncutságtól megfosztja a virtuális kommandósokat. Az Ubisoftnál nagyon büszkék az új AI-re is: az ellenfeleink viselkedésük szerint három mesterséges intelligencia fokozatba lesznek sorolhatók. Az első kategória a buta zsoldos, aki ész nélkül lövöldözve szinte könyörög a jól irányzott fejlövésért; a második kategória a megfontolt katona – ők gránátokat használnak, és ügyesen mozognak a fedezékek között, a harmadik AI csoportot pedig az elit osztagok képzik – ők gyakorlatilag a mi RS kommandónk ellenpárja, fejlett, szituációfüggő taktikai érzékkel megáldva. A saját csapatunk sem szintelen-szagtalan alakokból áll majd: hat új karakter került a játékba, mind igen saját kis háttértörténettel, és széles emóciós skálával megáldva – társaink a harc közben reagálnak a történtekre, zűrös szitukban bepánikolhatnak, vagy akár hősiesen is viselkedhetnek – a különféle személyiség-modellek bevezetésétől az RS4 hangulati értékének növekedést várják a fejlesztők. Ráadásul most már nem csak egy karaktert irányíthatunk: bizonyos pályákon (összesen 16 lesz, három-négy al-szakaszra bontva) nem Dinggel kell akcióznunk, hanem egy mesterlövésszel, biztonságos távolból fedezzük a többieket. A játékmenet ugyan kevésbé befolyásolja, de azért igen kellemes újításnak ígérkezik a szemüvegek bevezetése – vagyis embereinken most TÉNYLEG fent lesz a szemüveg, ami kicsapó gőz esetén bepárásodik, súlyos sérülés esetén pedig megrepedhet.

Grafikai téren is számíthatunk változásokra. Az előző rész megjelenése után sok kritika érte a PS2 verziót – miszerint az látványosan rondább volt, mint az Xbox inkarnációk. Az Ubinál most mindent elkövettek annak érdekében, hogy változzon a helyzet: a **Rainbow Six 4** Xbox verziója ugyan még mindig csinosabb, mint a PS2 kivetülés, de a különbség most már (állítólag) nem szúrja majd annyira az egyszeri játékos szemét. A felpiszkált látványvilágot a licencelt Havok 2 fizikai motor által biztosított látványos ragdoll-elhalálozások teszik teljessé.

A Rainbow Six széria nagy erőssége mindig is a multiplayer volt – az RS3 a mai napig az egyik legnépszerűbb Xbox-Live játéknak számít. A fejlesztők ígérete szerint az összes korábban megismert multiplayer játékmód visszatér, és kapunk újdonságok is – ezekről persze egyelőre hallgatnak, mint a sír. **(Miért nem tud izgatni engem ez az R6 sorozat? Martin)**

EYETOY: KINETIC (PLAYSTATION 2)

A Sony – nagyon helyesen – nem hagyja parlagon heverni a PS2-höz megvásárolható leginnovatívabb hardveres kiegészítőt, az EyeToy-t. A kis mozgásérzékelős kamerához a megjelenése után másfél évvel már tucatnyi szoftver kapható – a Sony új próbálkozása pedig áttöri a hagyományos értelemben vett videojáték-kategóriát, és a szélesebb tömegek felé kacsingat. Az **Eye-**

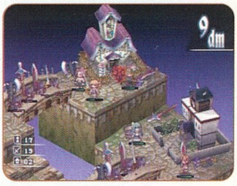


Toy: Kinetic a Sony és a *NIKE MOTION-WORKS* együtt működésének eredménye: tulajdonképpen nem is játékról, hanem egy fitness-szoftverről van szó. A Kineticben területekre osztott gyakorlatokból válogathatunk: az „Aero Motion" és a „Combat Zones" a test általános átmozgatására szolgálnak, ezek a klasszikus aerobic-ból, karatéból, és a modern táncokból összegyúrt feladatsorokból állnak. A „Body Zone" a légzést és a koncentrációt helyezi a középpontba (a gyakorlatok jógából és a tai-chiből merítenek sokat), míg a „Toning Zone" az izomzat építésére / formálására szolgál. Megjelenés: 2005 elején, természetesen kizárólag Playstation 2-re. **(Ez zsír! Saját személyi edző! Nagy leszek, durva és erős! Martin)**

PHANTOM KINGDOM (PLAYSTATION 2)

A remek stratégiai RPG-iről ismert *Nippon Ichi* (legutóbb a Phantom Brave-et és a Disgaeát láthattuk az uraktól) ismét megcélozza a négyzetek-





re bontott csatateret – új játékuk, a **Phantom Kingdom** újra SRPG, kellemesen oldskúl 2D-s grafikával és hangulatos animációs betétekkel megtűzdelve.

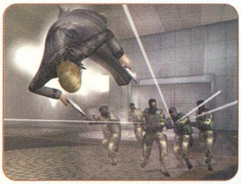
A sztori némileg a Disgaeát idézi: a játék főhőse, Xeta egy mágikus könyvbe bebörtönzött démonkirály, aki szabadulása után természetesen rögtön az őt kellemetlen helyzetbe hozók vérére áhítozik. A grafikai megvalósítás NAGYON hasonlít a cég előző játékaihoz (ezt lehet szeretni / utálni – nem „modern", de szerintem még mindig igen stílusos), a harcrendszer is hasonló, egyetlen nagy újítással. Csata közben egy *Invite Summon Spell* elllövésével speciális épületeket idézhetünk meg a csatatéren – ezek erődként szolgálnak, az utánpótlást, extra tárgyakat hívhatunk elő belőlük, a sebesült karaktereinket pedig beküldhetjük gyógyulni. Az épületek rombolhatók, így a pályák megnyerésének egyik fontos alapköve lesz, hogy ki milyen gyorsan és hatékonyan tudja megsemmisíteni az ellenfél által megidézet erődöt.

A Phantom Kingdom valamikor 2005-ben érkezik (Japán) – mivel a korábbi Nippon Ichi játékok is átvándoroltak valahogy angol nyelvterületre, remélhetőleg mi is megismerkedhetünk majd vele. **(Már látom, ahogy Veres Mikiben megy fel az adrenalin... Martin)**

TSUKIYONI SARABA (PLAYSTATION 2)

A *Taito* a látványos lövöldözések szerelmeseit kényezteti a **Tsukiyoni Saraba**-val: a műfaj „bullet-time akció-kaland" (a fejlesztők definiálják így a játékot, nem mi álltunk neki új alkategóriákat gyártani). Négy választható karakterrel eshetünk neki a rosszembereknek: *Crow* az időt tudja tetszése szerint manipulálni; *Dragon* súlyos pofonokat osztogató harcművész; *Alice* villámgyorsan akciózó kishölgy; *Boris* (a névből levonható következtetések közül csak az egyik állja







meg a helyét: valóban orosz a karakter, de nő) pedig a kétfegyveres harci technikákban jeleskedik. A Taito RPG-elemeket csöpögtet az akciószószba: az ügyesen kivitelezett mészárlások után tapasztalati pont jár, ebből pedig új tulajdonságokat / speciális mozgásokat vásárolhatunk majd. Japán megjelenés 2005 februárjában, Playstation 2-re. Amerikai / európai premierről egyelőre nem szól a fáma – a magam részéről remélem, hogy valaki csak átrugdossa majd ide is, az ilyen időlassítós cuccok nálam a „bűnös élvezet" kategóriájába tartoznak – nem tud olyan rossz lenni egy lassítással felvértezett játék, hogy ne nyomuljak vele pár órát... **(De sok időd van fiam... Martin)**

AZUMI (PLAYSTATION 2)

Játékfeldolgozást kap az egyik kis filmkedvencem, az **Azumi**. Ryuhei Kitamura akció-alapvetése a japán középkor (egyik) vérzivataros korszakába repít vissza, mikor is Tokugawa sogun egy kicsiny, árvákból verbuvált és mesterien kiképzett bérgyilkos-csapattal kívánja elimi-





náltatni a hatalomra törő hadurakat – a csapat oszlopos tagja Azumi a bájos (ehh, mit bájos, *Aya Ueto* igazi japán pop-istennő), de abszo-





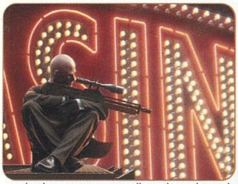




lút halálos leányzó – a kishölgy a film finaléjában egy komplett erődöt rombol le egymaga, és felszeleteli annak teljes őrségét is, Tarantino bosszúálló Bride-ja gyenge kezdő hozzá képest. A fentiekből az ESN hegeszt third-person akciójátékot Playstation 2-re, nem csak a film, hanem a régóta futó Azumi manga-széria történéseit véve alapul. A grafika a képek alapján erősen középszerű, de annyi baj legyen: Azumi pont úgy néz ki, mint a filmben (még a ruhája is ugyanaz), jó durván lehet benne kaszabolni, sugárban, literszám spriccel a vér az éles pengék által felnyesett nyaki ütőerekből, állítólag lesz benne egy rakat látványos speciális mozgás – a rajongóknak (igen, nekem is :-) ez már bőven elég. Japán megjelenés 2005 tavaszán – gyaníthatóan a film most készülő második részével egy időben akarják kiadni. Várjuk! **(Te beteg vagy fiam :) Mér' nem nézel Kis hableányt? Martin)**

HITMAN: BLOOD MONEY (PLAYSTATION 2 / XBOX)

Az *Eidos* és az *IO Interactive* tovább görgeti a Hitman szériát: a sorozat következő epizódja **Hitman: Blood Money** címre fog hallgatni, és 2005 elején (március környékén) jelenik meg – Playstation 2-re, Xbox-ra (és PC-re). A Blood Money durván indít: az ICA Ügynökség tagjait (nekik dolgozik kopasz hősünk) szépen sorban elkezdik likvidálni – a háttérben valószínűleg



egy konkurens szervezet áll. Kedvenc bérgyilkosunk egy misszió során hirtelen minden kapcsolatot elveszít az ICA-val (de mókásan hangzik ez, így, magyarul... :-), valószínűsíti, hogy ő lesz a következő kiszemelt célpont – ezért fogja magát, és Amerikába menekül, „szégyen a futás, de néha életet ment" alapon. Itt újra beindítja a bérgyilkos bizniszt, csak most már magánvállalkozóként: ő válogat a feladatok közül, és a bezsebelt pénzből az akciókhoz szükséges felszereléset is neki kell majd beszereznie (Hitman Tycoon? :-). A játék alatt az IO saját fejlesztésű Glacier engine-jének felturbózott változata futkároz – állítólag elsősorban a grafikához és a mesterséges intelligenciához nyúltak hozzá alaposan a finn urak. In-game screenshotunk sajna még nincs belőle, a hír környékén szemrevételezhető kép – artwork – viszont annak legalább roppant hangulatos. **(Kezd ez a Hitman széria egy gatyamadzagra hajazni... Martin)**

TEKKEN 5 (PLAYSTATION 2)

Az elmúlt hónap legforróbb pletykái kétségtelenül a **Tekken 5** konzolos verziója körül csoportosultak. Vajon tényleg multiplatform lesz? Igaz a hír, hogy a *Namco* a SoulCalibur 2-höz hasonlóan speciális bonusz karakterekkel fogja megörvendeztetni az egyes platformokon a játékosokat? (És őrületbe kergetni a fanatikusokat, akiknek így három verziót kell megvenniük... :-) November végén oszlott fel a homály: a Namco









hivatalosan is bejelentette a Tekken 5 „otthonra szánt" verzióját – egyelőre *csak és kizárólag Playstation 2-re*. A bemutató, és az arról kiadott sajtóközlemény meglehetősen szűkszavú: a történetről nem árulnak el semmit, az új karaktereket már látjuk (szerintem még mindig a Raven kódnevű ninja-szerűség a legcoolabb közülük), és a konzolos verzióba szánt bonuszokról is mélyen hallgattak az urak. A grafikáról már közelebbi képet kaphattunk: az ötös számú Tekken játéktermi inkarnációja a meglehetősen izmosnak számító System 258 boardon fut, és bitang jól néz ki – egyértelmű volt, hogy ezt a látványvilágot igen bajos lenne a maga 100 százalékos valójában áthozni Playstation 2-re. Elkeseredni azért nem kell: a PS2 változat szintén bitang jól néz ki, néhol ugyan látszanak rajta a vizuális kompromisszumok, de az összkép teljesen meggyőző – a Tekken 5 a jelenlegi konzolos kínálat egyik grafikai csúcsragadozója lesz. A játékmeneten gyorsítottak, a küzdelmek sokkal pörgősebbek és letisztultabbak, mint a sokak által a széria leggyengébb darabjának tartott negyedik epizódban. A bonuszokról csak annyit sikerült kicsikarni a Namco-s jóemberekből, hogy egyrészt lesznek ilyenek (oké, ez még nem túl sok... :-), másrészt pedig lehetőségünk lesz különféle cuccok vásárlására a karakterünkhöz – hogy ez konkrétan hogyan és miképp történik majd, még a jövő zenéje. Szerencsére nem a távoli jövőről beszélünk: a játék 2005 február huszonkettedikén debütál (Egyesült Államok) remélhetőleg a PAL-os verzióra sem kell sokat várnunk. **(A pofonok völgye, azaz a Tekkenes fiúkat nem lehet megállítani? Martin)**

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT (XBOX)

Dugjuk ki a fejünket egy kicsit a Rainbow Six negyedik epizódjáról bőségesen áramló információk tengeréből, és vessünk egy rövid pillantást a taktikai FPS zsáner egy másik – szintén a közeljövőben megjelenő – képviselőjére, a *Destineer* által hegesztett **Close Combat: First to Fight**-ra. A játékról az év elején lehetett hallani először – mostanra kellő mennyiségű info gyűlt össze ahhoz, hogy behatóbban foglalkozzunk vele. A First to Fight első pillantásra szimpla Rainbow Six klónnak tűnhet: speciális katonai osztag, nagy pályák, nagy lövöldözések – pedig nem az. A



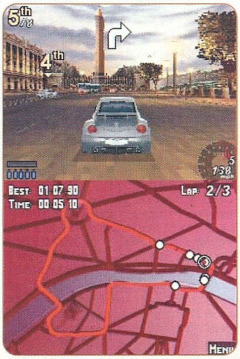
First to Fight egy igazi hibrid a műfajon belül, a Rainbow Six és a remek Full Spectrum Warrior házasságából született gyermek. Magyarul: megkapod az RS széria által nyújtott szabadságot (te magad irányítod a karakteredet, és saját szemszögből lőhetsz is) a Full Spectrumban megtapasztalt taktikai körítéssel nyakon öntve. Itt is egy négytagú osztagot irányítasz – az osztag tagjai pedig roppant intelligens katonák, képesek vigyázni magukra, sőt, taktikai / harci döntéseket is hoznak, ha kell. Ha nem bízol az ítélőképességükben, közvetett módon átveheted felettük az irányítást: a Rainbow Six szituáció-függő parancsaihoz hasonló utasításokkal tudod vezérelni őket. Ezek a parancsok azonban jóval több lehetőséget adnak a kezünkbe, mint azt az RS-sorozatban megszokhattuk. A csapattársaknak kiosztott szokásos „törd be az ajtót, és vágj be egy gránátot" vagy „fedezz amíg előrenyomulok" utasításokon kívül kérhetünk például tüzérségi támogatást, segítségül hívhatjuk a pálya bizonyos pontjain elhelyezkedő mesterlövészeket, vagy akár egy harci helikoptert is berendelhetünk a kényesebb szituációk megoldására.

A grafika első blikkre Full Spectrum Warrior színvonalú – a romos harctér kidolgozottsága egyenesen pazar, és rendkívül hangulatos. A First to Fightra érdemes lesz odafigyelni: ha *tényleg* elegyíteni tudja a fentebb már többször is emlegetett két klasszikus erényeit, könnyen felmászhat melléjük a dobogóra harmadiknak. A megjelenésig ráadásul már nem kell sokat aludni: a Close Combat: First to Fight a tervek szerint 2005 január közepén támadja be a boltok polcait. **(Rókabőr. Martin)**

EURÓPAI NYITÓCÍMEK AZ UBISOFTTÓL (NINTENDO DS)

Az Ubisoft három játékkal készül a Nintendo DS jövő márciusban esedékes európai premierjére. Ők lennének azok:





Rayman DS: meglehetősen korrektül kinéző Rayman-variáns, a hamarosan megjelenő amerikai változathoz képest bővített tudással. A játék komplett multiplayer szekciót kap, az irányítás pe-








dig sokkal jobban kihasználja a második képernyőben és a stílusban rejlő lehetőségeket, mint az amerikai verzió.

Asphalt GT: az arcade autóversenyek és a Gran Turismo jellegű komolyabb szimulátorok világát ötvöző száguldás. Rengeteg licencelt járgány (Lamborghini, Jaguar, Hummer...), és a világ számos lokációját felölelő pályaválaszték. A grafika lehetne jobb is, a belbecs talán majd kárpótol a külcsín hiányosságaiért...

Sprung: ez a legfurcsább – egy randiszimulátor, kalandelemekkel erősen keverve. Egy síparadicsomban kell meghódítanunk a kiszemelt hölgyeket – a játék történetét az amerikai televíziókban nagy sikerrel futó North Sore ködnevű (tini)sorozat forgatókönyvírója, *Colleen McGuiness* dobta össze. **(Ez érdekesen hangzik! Remélem szex lesz benne dögivel. Martin)**

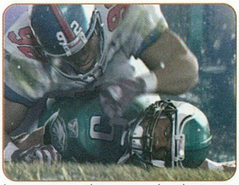
GRAN TURISMO FOR BOYS & GRAN TURISMO 5 (PS2 & PLAYSTATION 3)

A Gran Turismo 4 december eleji premierjét beharangozó sajtótájékoztatót tartott november közepén a Sony – az eseményen *Kazunori Yamauchi*, a széria apukája a GT jövőjéről is beszélt. Először is: hamarosan érkezik a **Gran Turismo For Boys**, egy leegyszerűsített, könnyebben kezelhető / vezethető GT4-változat, kifejezetten a gyerkőcök számára – ez az árban is meg fog mutatkozni, a GT4 for Boys lényegesen olcsóbb lesz, mint a „normál" verzió.

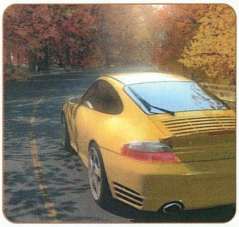
Másodszor: **Gran Turismo 5**. Yamauchi megerősítette, hogy a sorozat következő része már Playstation 3-ra fog elkészülni – a várható újítások között a realisztikus törésmodellt és egy EyeToy-szerű kamera képességeink integrálását említette meg (utóbbit nem magyarázták túl, ergo egyelőre fogalmunk sincs, hogy mit kezdenek a kamerával). A végére hagytuk a rossz hírt: az európai premier elhalasztása (2004 december közepéről 2005 február végére, de információink szerint könnyen elképzelhető, hogy március lesz belőle...) után a Sony a korábbi tutibiztosra ígért decemberi amerikai premiert is arrébb rugdosta – egészen 2005 elejéig. Ez azt jelenti hogy idén már semmiképpen nem játszunk angol nyelvű GT4-el... :-(**(Óh vazzeg, ezt nem hiszem el. Most miért kell ez? Martin)**

MADDEN NFL & NEED FOR SPEED (NEXTGEN)

Sokáig haboztam, hogy hova tegyem a hírt – ide, a játékokhoz, vagy valahová be a Mazsolázó közepébe – mint látjátok, az előbbi mellett döntöttem. Két darab screenshotról van ugyanis szó – ez magában még nem lenne hír, havonta van vagy száz játék, amiből új screenshotokat tudunk mutatni – de ezek a képek az új, következő generációs konzolokra fejlesztett Need for Speed és Madden NFL epizódokból érkeztek. EZT pedig a világ minden kincséért sem hagytam volna ki a decemberi hírrovatból – pláne úgy, hogy érkezett melléjük némi plusz információ a következő konzolgenerációról. Vicces (és kissé furcsa), de az *Electronic Arts* egy alapvetően pénzügyi konferencián (Credit-Suisse First Boston Technology) mutatta be az első képeket a javában készülő következő generációs játékaiból. A fent említett eseményen felszólaló *Warren Jenson* (az úr az EA pénzügyi igazgatója) röviden szólt az óriáskiadó a nextgen konzolokra vonat-



kozó stratégiájáról is: szerinte a következő generációban NAGYON fontos szerepet játszik majd az online tartalom (wireless online csatlakozási lehetőségről is beszélt). Az online tartalom egy része ingyenes lesz, más részéért (például a letöltésekért) viszont fizetni kell majd – ugyanakkor a játékosoknak is lehetőségük lesz új tartalom (pl. új pályák) kreálására, amit viszont ők árulhatnak online. Az EA a következő három-öt év-

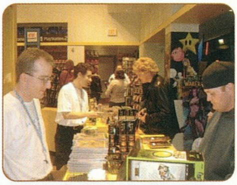


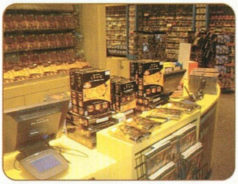
ben leginkább a globális pozíciójának erősítésén dolgozik majd: olyan, eddig viszonylag érintetlen piacokra akarnak betörni, mint Kína, India vagy Oroszország. Oké, ennyi információ talán már kellő okot ad két kép leközlésére – bámuljatok és ámuljatok! (Mielőtt valaki kérdezné: IGEN, ez ingame, NEM renderelt animáció) **(Wireless online? Mikor nálunk még csak most kezdték el úgy istenigazából behúzkodni minden lakásba a tyúkbeleket? Ehh... Martin)**

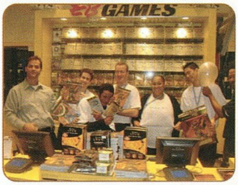
MAZSOLÁZÓ

PREMIER NO. 1: HALO 2

November kilencedikén éjfélkor (azaz: éjfél után egy másodperccel) közel hétezer amerikai játékbolt kezdte el árusítani a **Halo 2**-t. A több helyen egyszerűen csak *„Midnight madness"*-nek nevezett esemény a jelek szerint igen jól sikerült – a frekventáltabb játékboltok előtt komoly sorok kígyóztak a késői időpont ellenére. A legnagyobb csődület a New York-i Time Square-en található Toys 'R' Us kirendeltség előtt volt tapasztalható: mivel a TRU internetes kampányban hirdette meg az éjféli bulit, itt szabályos tömeg verődött össze, nagykabátban, Halo 2 sapkákban – ahogy azt kell. A nagy érdeklődés persze vaskos dollárkötegekben csapódott le. A Halo 2 az amerikai / kanadai forgalmazás első napján (kedden) 2.4 millió példányban fogyott, ami azt jelenti, hogy a vásárlók 125 millió dollárt hagytak ott a kasszáknál 24 óra leforgása alatt. A *GameStop* bolthálózat rövid időn belül félmillió Halo 2-n adott túl, és volt olyan üzlet, ahol a 11 perc alatt (!) fogyott el a 8500 darabos raktárkészlet. A 125 millió nem csak a játékiparban rekord, hanem úgy általában szórakoztató iparágban is: az utóbbi idők nagy sikerfilmjei (Spi-







der-Man 1 / 2, Harry Potter és az azkabani fogoly) sem termeltek ennyi zöldhasút egyetlen nap alatt. **(Milyen szép lenne egyszer nálunk is egy hasonló premier, valamelyik 576 Shop előtt... (elmereng) Martin)**

KATAMARI 2 EURÓPÁBAN IS

A *Namco* nagysikerű „kacathalom-görgetős" (kétségbeesetten próbáljuk meghatározni a stílust most már lassan egy éve – akinek van jobb ötlete, szóljon :-] játékának második epizódja, a múlt héten hivatalosan is bejelentett **Katamari Damacy 2** megjelenik Európában is – áll a japán kiadó sajtóközleményében. Az örömbe némi üröm is vegyül: a korábbi hírekkel ellentétben a Namco az első epizódot nem kívánja forgalmazni az Öreg Kontinensen – állítólag „technológiai okok" (???) miatt – úgy gondolják, hogy a második rész bőven elég lesz az (ezúttal is) kissé mostohán kezelt európai játékosoknak. Megjelenés: valamikor 2005-ben, Playstation 2-re. **(Még sok is lesz... :D Martin)**

CELL: AZ ELSŐ KONKRÉTUMOK

Az első, Cell-alapú munkaállomás beüzemelése alkalmából a Sony, az IBM és a Toshiba részleteket közölt az általuk kifejlesztett, a Sony következő generációs (szórakoztató)elektronikai termékeibe – így a **Playstation 3**-ba is – szánt processzorról. Lássuk elsőként a technológiai bla-bla-t:

- Multi-thread, multicore (*többszálas / többmagos*) architektúra.
- Többféle operációs rendszer egyidejű támogatása.
- Flexibilis on-chip I/O (input/output) interfész.
- Valósidejű erőforrás-menedzsment rendszer a valósidejű alkalmazásokhoz.
- On-chip hardveres szellemi tulajdon védelem (*Azaz: másolásvédelem -Lliquid*)

Ami lényegesebb: a Cell 4.6 GHz-en ketyeg, nyolc darab 64 bites mag lapul benne, a működési hőmérséklete pedig nyolcvanöt fok [megfelelő hűtést is kap mellé, természetesen]. A proci részletes bemutatására a februárban megrendezendő *International Solid State Circuits Conference*-en (ISSCC) kerül sor. Az IBM és a Sony 2005 elején kezdik meg a Cell sorozatgyártását, az első produktumok (szerverek a Sonytól és az IBM-től; újgenerációs HDTV-k a Sonytól és a Toshibától) valamikor 2006-ban kerülnek a boltok polcaira (újabb villogó jel a Playstation 3 2006-os premierjének irányába...).

PREMIER NO. 2: NINTENDO DS

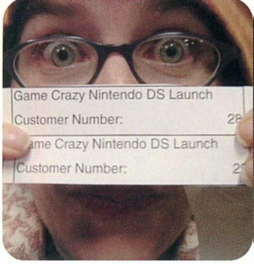
Egyesült Államok, Los Angeles, Universal City Walk, EB Games játékbolt, 2004 november 21, éjfél: a **Nintendo** itt és ekkor rendezte meg a cég új handheldjének, a **Nintendo DS**-nek hivatalos premierjét – ezzel egy időben Észak-Amerika szerte több ezer játékbolt kezdte meg az új zsebkonzol árusítását. A fenti EBGames előtt éjfél előtt pár perccel nagyjából 300 ember ácsorgott – sokan közülük már több órája itt rostokoltak a szokatlanul hideg kaliforniai november végi éjszaka ellenére. A Nintendo mindent megtett, hogy szórakoztassa az egybegyűlteket: a bolt mellett DJ keverte a ritmust a türelmetlenül topogó lábak alá. Éjfélkor fények gyúltak, rakéták röppentek a levegőbe: az EB Games pazar tűzijáték kíséretében







nyitotta meg a kapuit. A tömeg betódult a boltba, és rávetette magát a polcokra – az amerikai NDS csomag a beépített PictoChat szoftveren kívül egy Metroid Prime Hunters: First Hunt demot is tartal-









mazott. A nyitócímek közül a Mario 64 DS fogyott a legjobban: ezt szinte minden vásárló bedobta a kosárba készülék mellé. Kifelé menet „Touching is good" feliratú pólóban virító hostess-lánykák búcsúztatták az új NDS-tulajokat, akik ekkor már a wireless chatelésre és rajzolgatásra kihegyezett PictoChatel voltak elfoglalva – perceken beül tucatnyi üzenet cserélt gazdát a gépek között.

A Nintendo pechjére néhány gépnél már másnap rendellenességek jelentkeztek: a képernyőn makacs, eltűnni nem akaró pixelhibák virítottak. A Nintendo elismerte a hibát, de szerintük igen ritka, meg amúgy is kicsinység – akit nagyon zavar, az egy éves garancia keretében visszaküldheti a gépet, és megjavítják.

Egy hét múlva befutottak az első kereskedelmi adatok is: a Nintendo DS amerikai kilövése sikeres volt. A Nintendónak egy hét leforgása alatt valamivel több, mint fél millió darabot sikerült eladnia a duálképernyős zsebkonzolból – ez a boltokba kiszállított mennyiség 90 százalékát jelenti. A Nintendo folyamatosan tölti fel a készleteket, év végéig el szeretnék érni az egymilliós határt az USA-ban. **(Bárcsak megérkezne már a miénk is, már egy hete megrendeltem Amerikából. Martin)**

CLIMAX ACTION – MEGASTÚDIÓ ANGLIÁBÓL

Az Egyesült Királyság legnagyobb független fejlesztőstúdióját, a **Climax**-ot (a nevükhöz fűződik pl. az Xbox-os Sudeki) is meglegyintette az idők szele: az ánglius urak fogták magukat, és egy cégbe vonták össze az eddig három különböző divízióra osztott vállalkozást – a Climax Solent, Climax London és a Climax Handheld összeolvadásából létrejött új stúdió **Climax Action** néven fut. Miért volt szükség az összebútorozásra? A válasz egyszerű: a következő generációs konzolok miatt. A nextgen fejlesztések nagy költségvetést, és a korábbinál sokkal népesebb fejlesztőgárdát igényelnek. A Climax Action a vezetőség szándékai szerint elsősorban nagyszabású akciójátékokat fejleszt majd a jövőben – leginkább Playstation 3-ra és Xbox 2-re.

RUMBLE ROSES: 20 / 80 AZ ÉLVEZETEK JAVÁRA

Valaki (konkrétan: a SPOnG nevezetű weboldal interjúvoló kommandója) végre vette a bátorságot, és feltette a nagybetűs, mindenkit foglalkoztató KÉRDÉST a Konami lengén öltözött hölgyeket felvonultató pankrációs elrévedésével, a **Rumble Roses**-szel kapcsolatban a játék producerének:

SPOnG: Oké, térjünk rögtön a lényegre. Ha valaki megveszi a Rumble Rosest, milyen arányban fog megoszlani a játékkal töltött ideje a valós küzdelmek és önmaga kényeztetése között?

Akari Uchida – producer: (vigyorogva) Szerintem úgy 20 százalék gameplay, és 80 százalék maszturbáció.

Végre egy őszinte ember. A producer úr becslését támasztja alá az is, hogy a játékban alapból elérhető lesz egy CPU vs. CPU (azaz gép a gép ellen, a játékosnak nem kell a kontrollerrel bajlódnia) játékmód is az iszapbirkózásnál. A Rumble Roses 18-as korhatárkarikával ellátva érkezik jövő év elején a japán boltokba. **(Nekünk már van! Juhééé! Martin)**

SAKAGUCHI ÚJ RPG-JE

Hironobu Sakaguchi, a Final Fantasy játékok apukája először nyilatkozott az új cége (Mistwalker) által gyártott RPG-ről – Sakaguchi fél éve lépett le a Square Enix-től, és alapított új fejlesztőstúdiót (jelenleg három játékon dolgoznak). Sakaguchi-san szerepjátékának egyelőre nincs (hivatalos) címe, emberünk annyit árult el róla, hogy egy „nem tipikus" karakter lesz a főszereplő; a játék „mélyebb" lesz, mint bármelyik eddigi FF-epizód; a szintlépés / karakterfejlődés alapját pedig az érzelmek (!) fogják képezni. A névnélküli játék zeneszerzője az FF-széria nagyszerű dallamaiért is felelős *Nobuo Uematsu*. Uematsu nemrégiben szintén kilépett a Square-től, saját céget (Smile Please) alapított, de továbbra is szívesen dolgozik (dolgozna) a Square Enix-szel, ha felkérik rá. **(Nem tipikus karakter = egy hal. Mélyebb = víz alatt játszódik. Érzelmek = az éhes hal nem fejlődik. Martin)**

INFINIUM LABS: TÁNC A CSŐD SZÉLÉN

Régen hallottunk az Infinium Labs kamikaze-projektjéről, a Phantomról – egy kis update következik. Az Infinium a dolgok jelenlegi állása szerint a financiális szakadék szélén táncikál: a legutóbbi pénzügyi jelentésük szerint a cég számláján kemény 20 991 dollár található – ami egy ilyen méretű projektnél nagyjából egy zsíros kenyér ára, ugye. Az Infiniumnak eddigi működése során 27.25 millió dolláros veszteséget sikerült összekalapálnia, bevételük eddig nem volt, és egy darabig még nem is lesz: a Phantom premierjét ismét elhalasztották, ezúttal 2005 második negyedévére.

A távoli premier egyben azt is jelenti, hogy a cégnek sürgősen új anyagi források felé kell néznie, a munkálatok folytatásához 11.5 millió dollárra lenne szükség. Következtetés: lassan nekiállhatnak az urak sütit és csokis tejet árulni az iroda előtt, mert a Phantom ködnevű lufi hamarosan kipukkan... **(Ez elúszott... Martin)**

HASZNÁLT PS2-ÉRT ÚJ XBOX-OT

A **Microsoft**nak nem kell a szomszédba mennie, ha erőszakos reklám / marketing stratégiákról van szó, de Szingapúrban még a szokottnál is durvábban próbálják növelni az Xbox piaci részesedését. Az ajánlat a következő: fogd meg a PS2-d, caplass be vele a legközelebbi videojáték-kereskedőhöz, kaparj elő 99 szingapúri dollárt (ez nagyjából 46 amerikai dolcsinak felel meg) – aztán csapd a hónod alá az új Xbox-od (plusz két ajándék játékot), és voila, nincs PS2-d, viszont beléptél a Doboz-tulajok táborába. Az akció egyelőre kísérleti jelleggel folyik – az első száz vásárlóra érvényes. A Microsoft szingapúri divíziója egyébként sem a szűkmarkúságáról híres: a november végén megrendezésre került Sitex technológiai expon egy S40-es Volvot sorsoltak ki az MS stand látogatói között... **(Nálunk miért nincs ilyen? Bevinnék pár lepukkant PS2-t... :) Martin)**

NIKE GRAN TURISMO LIMITED EDITION

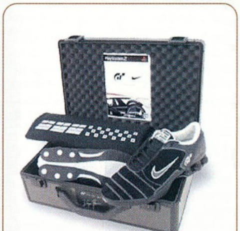
Láttunk már néhány furcsa (tartalmú) japán limitált kiadású játékot, de a **Nike Gran Turismo Limited Edition** szerintem mindent ver. A cucc alumínium táskában érkezik, a belsejében pedig egy Nike sportcsuka (TOTAL MAGIA II GT LIMITED EDITION), egy Nike póló és persze egy Gran Turismo 4 lapul majd. Csavar: ha játék közben viseled a pólót, és van egy EyeToyod, akkor kamera beazonosítja a ruhadarabot, és megnyit a GT4-ben egy új, a Nike dizájnerei által megálmodott autót. A limitált csomagot a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Japánban forgalmazzák, 1000 darab kerül belőle piacra, és 33.600 yent (nagyjából 60 ezer forintot) kell kicsengetni érte. Ha valakinek elment a józan esze, és vásárol egy ilyet, szóljon, megyünk fotózni... **(És mi van, ha a csomagban 42-es a cipő, a lábam meg 44-es? Martin)**

BETILTOTTÁK A GHOST RECON 2-T KOREÁBAN

A már elvégzett lokalizációs munkálatok ellenére nem jelenthet meg Dél-Koreában a **Ghost Recon 2**. A Koreai Médiabizottság azért csapta tiltólistára a játékot, mert a GR2 története szerintük túl messze ment a két Korea fiktív konfliktusát illetően. A széria legifjabb tagjának sztorija szerint a Kim Jong Il vezette ország 2011-ben hadban áll szomszédjával, ráadásul a sorozatos rakétatámadások következtében a főváros szinte teljesen elpusztult. A tiltás mind a PS2-es, mind az Xbox-os verzióra érvényes, de minden bizonnyal hasonló sorsra jut majd a jövőre megjelenő PC-s kiadás is. *(Megjegyzés: Ilyenkor általában csípőből le szoktuk hülyézni a cenzorokat. A fentiekbe belegondolva: szívesen játszanánk mi egy olyan játékkal, melyben valamelyik szomszéd porig rombolja kis hazánkat?)* **(Nem. Martin)**







SQUARE ENIX: SZALAD A SZEKÉR

Messze már a bú és a bánat, messze a csőd közeli idők, amikor a Final Fantasy mozifilm durva bukása miatt a Sony-nak kellett vaskos dollármilliókat pumpálnia a Square-be – a patinás japán kiadó a fúzió után megerősödve, **Square Enix**-ként abszolút hatékonyan működik. Ezt mutatja az áprilistól szeptemberig terjedő időszakot felölelő üzleti jelentésük is: a forgalom nőtt (24 milliárd yen – 23 százalékos növekedés a tavalyihoz képest) a nyereség nőtt (5.9 milliárd yen – 155 százalékos növekedés), dől a pénz, mindenki boldog.

A stabil pénzforrást nem a hagyományos, boltban árult játékok jelentik: az eladások itt visszaestek, a nyereség némileg nőtt ugyan (a GBA-s Final Fantasy I&II-t vitték, mint a cukrot), de a növekedés eltörpül a Square Enix mobil és online ágazata által produkált eredménytől. A FFXI továbbra is nagyon népszerű Japánban, a cég (PC-s!) MMORPG-je, a Cross Gate pedig az egész távolkeleti régióban hódít. A mobilbiznisz is remekül fut: a bevételek 53 százalékkal növekedetek, a mobiljátékokat kínáló nagy portálsite-ok forgalma pedig nagy mértékben nőtt. **(Akkor hol az Advent Children DVD? Martin)**

PREMIER NO. 3: DRAGON QUEST VIII

November huszonhetedikén lezajlott az idei év – a japán játékosok számára – talán legfontosabb eseménye, a **Dragon Quest VIII** premierje. Sokéves fejlesztés, némi csúszás, hatalmas várakozások: a Square Enix játékától mindenki RENGETEGET vár, a DQ sorozat mindennél (igen, a Final Fantasynél is) népszerűbb Japánban – talán csak a Pokemon érhet a közelébe.

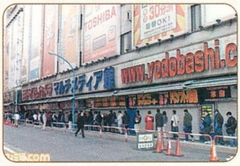
Ennek megfelelően az igazán lelkes játékosok már péntek este megkezdték a sorban állást a frekventáltabb játékboltok (Laox, Softmap, Big Camera, Yodobashi Camera) előtt. A shibuyai *Tsutaya áruház* bejáratánál különösen sokan rostokoltak: a szombat reggeli nyitás után itt ugyanis a DQ-sorozat apukája, Yuji Horii, és a Square Enix elnöke, Yoichi Wada adta át az első Dragon Quest VIII példányokat a lelkes (és bizonyára alaposan átfázott) sorban állóknak (a szerencsésesek még egy kicsiny zöld slime-plüssfigurával is gazdagabbak lettek)

A forgalmazás első két napján 2.2 millió példányt pakoltak be a kosarakba a japán vásárlók a Dragon Quest VIII-ból – jelentette a Bloomberg november utolsó napján. Ezzel az előző rész egynapos eladási rekordját ugyan nem sikerült túlszárnyalni, de a teljesítmény még így lenyűgöző, a DQVIII jó eséllyel indul az év legsikeresebb játéka címért. A Square Enix-nél örülnek, és újabb kamionokat indítanak a boltok irányába – megtámogatva az eddig kiszállított 3 millió példányt. **(Mikor lesz nekünk angol nyelvű Dragon Questünk? Martin)**

Liquid







JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ (3. RÉSZ)

ÁLTALÁNOS TOPLISTA (PS2, XBOX, GC)

Erre a hónapra külön kis meglepetéscsomagot terveztem nektek, méghozzá egy átfogó általános toplistát mindegyik platformhoz. Mivel iszonyatos mennyiségű információt kellett feldolgoznom, sokkal többet mint az előző listák esetében, már november elején el kezdtem az adatok gyűjtését. Minden valamirevaló játékról gyűjtöttem adatokat, amely november végéig megjelent, így összesen 1183 játék adatait dolgoztam fel (PS2: 489, Xbox: 249, GC: 159, GBA: 283). Eredetileg GBA 100-as toplistát is terveztem, de már nem volt időm befejezni, így is csúsztam két napot a cikkek leadásával. De az adatok megmaradtak, és ígérem, hogy egy másik listában benne lesz (feltéve, hogy a Martin meg nem elégeli a listák miatti késéseimet). **(Részemről elég a listákból... Martin)** Így legalább biztosan minden befér két oldalra, és a kedvemért végre talán színes képecskét is díszítik majd a listát. Azt egyébként gondoltátok volna, hogy eddig egészen pontosan 227 (!) GBA játék ismertető jelent meg a Konzolokban ? Le a kalappal a fiúk (elsősorban Credo) előtt!

Az alacsony érdeklődésre való tekintettel, és hogy még több játékot felsorolhassak, az amerikai stílusú sportjátékokat (jéghoki, kosárlabda, baseball, golf) kihagytam, de talán velük is fogok majd foglalkozni egy külön sportkategóriában. Így is rengeteg sportjáték került felsorolásra. A nem sportjellegű, hanem mesefigurás játékoknál (pl. Mario Golf) természetesen nem szelektáltam.

A GC-s toplistánál TOP 100-ból TOP 101-et csináltam, mert nagyon szúrta volna a szememet, ha pont egyetlen helyezés miatt nem sorolhattam volna fel a Doshint.

Most nem írtam külön „Korrekciók" fejezetet, hiszen úgyis minden változás kiolvasható a listákból, de azért a három várva várt csúcs FPS-t megemlíteném.

A Metroid Prime 2, és a Halo 2, bár nem lettek olyan jók, mint az elődjeik voltak annak idején, jelen pillanatban átvették a vezetést. A Killzone-ról talán nem titok, hogy egyedül a Konzol merte a 9 pontot bevállalni, és gyakorlatilag szinte sehol máshol nem született 8-asnál jobb „hivatalos" értékelés, de inkább csak 7-es, vagy rosszabb. A játékosok szavazatai is érdekesen alakultak. Kezdetben csupa rossz értékelést lehetett látni a neten, majd néhány hét után egyre pozitívabb szavazatokra bukkantam. Szerintem azért kapott a játék kezdetben alacsony értékeléseket, mert minimum egy „Halo gyilkosként" volt bejelentve, és éppen ezért rendkívül odafigyeltek a hibáira, és elsiklottak a hangulata mellett, mely idővel, mint láthatjuk, mégiscsak megfogta a játékosokat.

Ne haragudjatok, de a jövő hónapban biztosan kihagyom a vásárlási tanácsadót (februárban TALÁN újra lesz), mert szeretném kipihenni magamat a téli szünetben. Ti is tegyétek ezt! Persze egy kis konzolozás mindig belefér :) Mindenkinek előre is boldog Karácsonyt, és kellemes ünnepeket kívánok!

PLAYSTATION 2 TOP 200

csúcsvétel:

1. Grand Theft Auto: San Andreas 77. T



2. Burnout 3: Takedown 76. MT
3. Ratchet and Clank 3: Up Your Arsenal 77. T



4. Metal Gear Solid 3: Snake Eater 78. T ?
5. World Soccer Winning Eleven
6 Final Evolution (Japán) (-)
6. Jak 3 77. T
7. Shadow Hearts: Covenant 77. T
8. Grand Theft Auto Doublepack69. T (Xbox)
9. Grand Theft Auto: Vice City 56. T
10. Grand Theft Auto 3 44. T
11. World Soccer Winning Eleven 7 International (-)
12. SSX 3 65. T
13. Prince of Persia: The Sands of Time 67. T
14. Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty 45. T
15. Tony Hawk's Pro Skater 4 56. T
16. Suikoden 3 56. T
17. Pro Evolution Soccer 3 66. T
18. Virtua Fighter 4: Evolution 64. T
19. Jak II: Renegade 65. T
20. Silent Hill 3 62. T
21. Tony Hawk's Pro Skater 3 45. T
22. SSX Tricky 45. T
23. Dark Cloud 2 (Dark Chronicle) 60. T
24. Final Fantasy X 68. T

kiváló vétel:

25. Katamari Damacy 77. T
26. Pro Evolution Soccer 4 77. T
27. Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT
28. Shin Megami Tensei: Nocturne 77. T
29. Dragonball Z: Budokai 3 (-)
30. Ace Combat 5: The Unsung War 78. T ?
31. Def Jam: Fight for NY 76. MT
32. Mortal Kombat: Deception 77. MT
33. Viewtiful Joe 2 (-)
34. Viewtiful Joe 75. T
35. Rachet & Clank 2: Going Commando 65. T
36. Sly 2: Band of Thieves 76. T
37. Star Ocean: Till the End of Time 76. T
38. WWE Smackdown! Here Comes The Pain 70. T
39. Fight Night 2004 46. T
40. Onimusha 3: Demon Siege 73. T
41. Ratchet & Clank 56. T
42. Winning Eleven 6 International (-)
43. Freedom Fighters 65. T
44. James Bond 007: Everything or Nothing 69. T
45. Tony Hawk's Underground 2 77. MT
46. Gran Turismo 3 A-Spec 40. T
47. Soul Reaver 2 45. T
48. Tony Hawk's Underground 67. T
49. Beyond Good & Evil 67. T
50. Gradius V 77. T
51. Devil May Cry 43. T
52. Guilty Gear X2 58. T
53. EyeToy: Play 2 77. T
54. Onimusha 2 – Samurai's Destiny 54. T
55. Armored Core: Nexus (-)
56. Alien Hominid (-)
57. Pro Evolution Soccer 2 (-)
58. Zone of the Enders: The 2nd Runner 60. T
59. Amplitude 64. T
60. Need For Speed Underground 66. T
61. Champions of Norrath 70. T
62. R-Type Final 65. L
63. Colin McRae Rally 2005 76. MT
64. WWE Smackdown! Vs. Raw (-)
65. Ace Combat 4 – Distant Thunder 46. T
66. Socom II: US Navy Seals 68. T
67. Medal Of Honor Frontline 51. T
68. Time Splitters 2 55. T
69. WWE Smackdown! Shut Your Mouth (-)
70. FIFA 2003 66. T
71. Manhunt - Uncut 68. T
72. Maximo Vs Army of Zin 46. T
73. Mega Man Anniversary Collection 77. T
74. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 74. MT
75. X-Men Legends 76. T
76. FIFA 2005 71. T
77. SSX 38. T
78. Jak and Daxter - The Precursor Legacy 45. T
79. Disgaea: Hour of Darkness 65. T
80. Nascar Thunder 2004 66. T
81. Street Fighter Anniversary Collection (-)
82. Resident Evil Code: Veronica X 43. T
83. Gitaroo Man 49. T
84. Virtua Fighter 4 48. T
85. Socom US Navy Seals 54. T
86. Xenosaga Episode I – Der Wille zur Macht 60. T
87. Soul Calibur 2 62. MT
88. WRC 4 77. T
89. Twisted Metal Black 42. T
90. The Sims: Bustin' Out 68. T
91. Star Wars: Battlefront 76. MT
92. Klonoa 2: Lunatea's Veil 43. T
93. ICO 44. T
94. Virtua Tennis 2 (Sega Sports Tennis) 58. T
95. Capcom Vs Snk 2: Mark Of The Millenium 44. T
96. FIFA 2004 76. T
97. Singstar Party 77. T
98. Colin McRae Rally 04 65. T
99. Fatal Frame 2 – Crimson Butterfly 68. T
100. UEFA Euro 2004 Portugal 72. T
101. Spiderman 2 75. MT
102. Tenchu 3: Wrath of Heaven 58. T
103. Splashdown 2: Rides Gone Wild 64. T
104. Splinter Cell: Pandora Tomorrow 71. T (Xbox)
105. Burnout 2: Point Of Impact 55.T
106. Hitman 2: Silent Assasin 55. T
107. Nascar Dirt To Daytona 64. T
108. Gregory Horror Show - Soul Collector 68. T
109. Time Crisis 3 64. T
110. Broken Sword: The Sleeping Dragon 67. T
111. Sphinx and the Cursed Mummy 67. T
112. Mashed 75. T (Xbox)
113. Silent Hill 4: The Room 75. MT
114. TOCA Race Driver 2 77. T
115. Tekken Tag Tournament 35. T
116. Need For Speed: Hot Pursuit 2 53. T
117. WRC 2 Extreme 56. T
118. Silent Hill 2: Restless Dreams (Japán) 57. L (Xbox)
119. The Lord Of The Rings: The Return Of The Ring 66. T
120. Phantom Brave 76. T
121. Samurai Warriors: Xtreme Legends (-)
122. Baldur's Gate: Dark Alliance 46. T
123. Primal 57. T
124. King Of Fighters 2000/2001 (-)
125. Taiko Drum Master (-)
126. Dog's Life 67. T
127. Freekstyle 50. T
128. Kingdom Hearts 54. T
129. Grand Prix Challenge 57. T
130. Onimusha Warlords 42. T
131. Colin McRae Rally 3 55. T
132. Arc the Lad: Twilight of the Spirits 64. T
133. Sonic Mega Collection Plus (-)
134. Killzone 77. T



135. FIFA 2001 35. T
136. Splinter Cell 56. T (Xbox)
137. Singstar 72. T
138. Blood Will Tell 76. T
139. Red Faction 41. T
140. WRC 44. T
141. Kya: Dark Lineage 69. T
142. MX Unleashed 70. MT
143. Transformers (Armada) 73. T
144. WRC 3 66. T
145. Dead or Alive 2: Hardcore (-)
146. Frequency 47. L
147. Max Payne 46. T
148. Aggressive Inline 52. T
149. The Thing 53. T
150. Tekken 4 50. T
151. James Bond 007 Nightfire 56. T
152. Def Jam Vendetta 59. T
153. Karaoke Revolution 69. T
154. Baldur's Gate: Dark Alliance 2 69. MT
155. Hitman: Contracts 72. MT
156. Hot Shots Golf Fore! 76. T
157. Pro Evolution Soccer 47. T
158. Kelly Slater's Pro Surfer (-)
159. Final Fantasy X-2 68. T
160. Guilty Gear X 44. T
161. Wizardry: Tale of the Forsaken Land 47. T
162. Jade Cocoon 2 47. T
163. Half-Life 44. T
164. Sega Soccer Slam (-)
165. Mortal Kombat: Deadly Alliance 56. T
166. Pride FC 60. T
167. Ape Escape 2 57. T
168. Dynasty Tactics 2 69. T
169. The Simpsons: Hit And Run 66. L
170. Silent Hill 2 45. T
171. Sky Odyssey 39. T
172. Vampire Night 45. T
173. Deus Ex – The Conspiracy 50.T
174. Twisted Metal Black Online (csak online játszható) 55. L
175. Gladius 67.T
176. Guitar Freaks 3rd Mix & DrumMania 2nd Mix (Japán) (-)
177. Rumble Racing (-)
178. Escape From Monkey Island 41. T
179. Fatal Frame 49. T
180. The Mark of Kri 53. T
181. Metal Gear Solid 2: Substance 62. T
182. The Urbz: Sims in the City 78. MT ?
183. Final Fantasy XI (-)
184. Forgotten Realms: Demon Stone 76. T
185. Summoner 2 54. T
186. Bombastic 65. T
187. Red Dead Revolver 73. MT
188. Rayman 2: Revolution (-)
189. K-1 World Grand Prix 2001 (-)
190. FIFA 2002 50. T
191. World Soccer Winning Eleven 5 Final Evolution (Japán) (-)
192. Nascar Thunder 2002 46. L
193. Red Faction 2 55. T
194. Maximo: Ghosts to Glory 68. T
195. The Lord Of The Rings: The Two Towers 55. T
196. Dynasty Tactics 54. T
197. Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 65. T
198. Time Crisis 2 42.T
199. Victorious Boxers 46. L
200. WWF Smackdown! Just Bring It 47. L

XBOX TOP 150

csúcsvétel:

1. Burnout 3: Takedown 76. MT



2. Halo 2 78 T ?
3. Pro Evolution Soccer 4 77.T (PS2)
4. Rallisport Challenge 2 72. T
5. Ninja Gaiden 71. T
6. SW: Knights of the Old Republic 64. T
7. Dead Or Alive: Ultimate 78. T ?
8. Halo – Combat Evolved 49. T
9. Grand Theft Auto Double Pack 69. T
10. The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay 74.T
11. Top Spin 68. T
12. Splinter Cell: Pandora Tomorrow 71.T
13. Tony Hawk's Pro Skater 4 56. T (PS2)
14. Project Gotham Racing 2 68. T
15. Tony Hawk's Pro Skater 3 51. T
16. Splinter Cell 56. T

kiváló vétel:

17. Def Jam: Fight for NY 76. MT
18. Ghost Recon 2 78. T ?
19. Prince of Persia: The Sands of Time 67. T (PS2)
20. Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT
21. Kingdom Under Fire: The Crusaders 75. T
22. Mortal Kombat: Deception 77. MT
23. Crimson Skies: High Road to Revenge 67. T
24. Colin McRae Rally 2005 76. MT
25. Tony Hawk's Underground 2 77. MT
26. FIFA 2005 76. T (PS2)
27. Freedom Fighters 73. L
28. Fight Night 2004 73. L
29. Beyond Good & Evil 69. L
30. Fable 76. T
31. Rallisport Challenge 50. T
32. Tony Hawk's Underground 73. L
33. Panzer Dragoon Orta 58. T
34. SSX 3 65. T (PS2)
35. Colin McRae Rally 04 66/70. L
36. Moto GP 2 63. L
37. Rainbow Six 3: Black Arrow 75. T
38. Guilty Gear X2: #Reload 76. T
39. Mechassault 56. T
40. The Elder Scrolls III – Morrowind Game of the Year Edition (-)
41. TOCA Race Driver 2 71. T
42. Fatal Frame 2 – Crimson Butterfly Director's Cut (-)
43. Metal Gear Solid 2: Substance 62. T (PS2)
44. Soul Calibur 2 62. MT
45. James Bond 007: Everything or Nothing 71. L
46. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 74. MT
47. Max Payne 46. T (PS2)
48. The Sims: Bustin' Out 71. L
49. Otogi 2: Immortal Warriors 77. T ?
50. Star Wars: Battlefront 76. T
51. X-Men Legends 76. T (PS2)
52. Dance Dance Revolution Ultramix 2 (-)
53. The Elder Scrolls III – Morrowind 52. T
54. Burnout 2: Point Of Impact 63. L
55. Otogi: Myth of Demons 64. T
56. Broken Sword: The Sleeping Dragon 71. L
57. UEFA Euro 2004 Portugal 72. T (PS2)
58. Outrun 2 76. T
59. Need For Speed Underground 2 78. MT ?
60. Return to Castle Wolfenstein: Tides of War 62. T
61. Rainbow Six 3 67. T
62. The Thing 55. L
63. Ghost Recon 59. L
64. Dance Dance Revolution Ultramix (-)
65. Max Payne 2: The Fall of Max Payne 68. MT
66. FIFA 2004 76. T
67. Metal Slug 3 (Japán) 74. T
68. Spiderman 2 75. MT
69. Baldur's Gate: Dark Alliance 57. L
70. Serious Sam 56. T
71. Need For Speed Underground 73. L
72. SSX Tricky 45. T (PS2)
73. Hitman 2: Silent Assasin 55. L
74. The Lord Of The Rings: The Return Of The Ring 70. L
75. Full Spectrum Warrior 74. T
76. Moto GP 55. T
77. FIFA 2003 56. T
78. Chessmaster (-)
79. Capcom Vs Snk 2 EO (-)
80. Colin McRae Rally 3 55. T (PS2)
81. Metal Arms: Glitch in the System 67. T
82. Greg Hastings' Tournament Paintball (-)
83. Sonic Mega Collection Plus 60. T (GC)
84. Medal Of Honor Frontline 57. L
85. Nascar Thunder 2004 66. T (PS2)
86. The Lord Of The Rings: The Third Age 78. MT
87. Unreal Championship 56. T
88. Gladius 70. L
89. Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Collection 74. T (PS2)
90. Men of Valor 77. T
91. Manhunt – Uncut 73. L
92. Thief: Deadly Shadows 73. T
93. LMA Manager 2005 77. MT
94. Time Splitters 2 57.L
95. Sphinx and the Cursed Mummy 67. T (PS2)
96. The Suffering 71. MT
97. Jet Set Radio Future 53. T
98. The Simpsons: Hit And Run 65. T
99. Baldur's Gate: Dark Alliance 2 69. MT
100. Ghost Recon Island Thunder 64. T
101. SW Jedi Knight: Jedi Academy 67. T
102. MX Unleashed 70. MT
103. Hitman: Contracts 72. MT
104. Shenmue 2 57. L
105. Deathrow 57. T
106. Deus Ex: Invisible War 68. T
107. Dead Or Alive 3 50. T
108. Silent Hill 2: Inner Fears (/Restless Dreams) 57. L
109. Crimson Sea 58. T
110. Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 58. T
111. DTM Toca Race Driver Director's Cut (-)
112. Amped 2 67. T
113. Genma Onimusha 49. T
114. Oddworld: Munch's Oddysee 50. T
115. Nascar Thunder 2003 55. T
116. SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast 56. T
117. Rayman 3 – Hoodlum Havoc 59. T (PS2)
118. Agressive Inline 61. L
119. James Bond 007 Nightfire 57. L
120. Midtown Madness 3 63 T
121. Mortal Kombat: Deadly Alliance 57. L
122. V-Rally 3 63. L

jó vétel:

123. Silent Hill 4: The Room 75. MT
124. Outlaw Golf 2 (-)
125. Buffy the Vampire Slayer 54. T
126. Legacy of Kain: Defiance 68. MT
127. Cabela's Deer Hunt: 2005 Season 76. MT
128. FIFA 2002 World Cup 50. T
129. Kelly Slater's Pro Surfer (-)
130. The Lord Of The Rings: The Two Towers 60. L
131. TOCA (Pro) Race Driver 54. T (PS2)
132. Phantasy Star Online: Episode I & II 60. T (GC)
133. Midnight Club 2 65. L
134. F1 2001 44. T (PS2)
135. Hunter: The Reckoning 53. T
136. Blinx 2: Masters of Time & Space (-)
137. Project Gotham Racing 54. T
138. Splashdown 60. L
139. Sega GT 2002 54. T
140. Sega Soccer Slam (-)
141. Transworld Surf (-)
142. Knockout Kings 2002 51. T
143. Kung Fu Chaos 59. T
144. UFC Tapout 55. L
145. Phantom Crash 56. T
146. Tony Hawk's Pro Skater 2x (-)
147. Grabbed by the Ghoulies 67. T
148. Dave Mirra Freestyle BMX 2 51. T
149. Nascar Thunder 2002 46. L (PS2)
150. Turok Evolution 54.T

GAMECUBE TOP 100 + 1

csúcsvétel:

1. Metroid Prime 2: Echoes 78. T ?



2. Pikmin 2 77. T
3. The Legend of Zelda: The Windwaker 61. T
4. Paper Mario: The Thousand-Year Door 78. T ?
5. Mario Power Tennis 78. T ?
6. Metroid Prime 57. T
7. Tales of Symphonia 75. T
8. SW: Rogue Leader – Rogue Squadron II 46. T
9. Eternal Darkness – Sanity's Requiem 56. T
10. Resident Evil 52. T
11. Tony Hawk's Pro Skater 4 56. T (PS2)
12. World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution (Japán) (-)

kiváló vétel:

13. Viewtiful Joe 2 78. T ?
14. Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean 78. T ?
15. Metal Gear Solid: The Twin Snakes 71. T
16. Def Jam: Fight for NY 76. MT (PS2,Xbox)
17. Nascar 2005: Chase for the Cup 76. MT (PS2,XBOX)
18. Viewtiful Joe 67. T
19. Prince of Persia: The Sands of Time 67. T (PS2)
20. Tony Hawk's Underground 2 77.MT (PS2,Xbox)
21. Tony Hawk's Underground 67. T (PS2)
22. Alien Hominid 78. T ?
23. SSX 3 68. L
24. Ikaruga 58. T (DC)
25. Soul Calibur 2 66. L
26. Tony Hawk's Pro Skater 3 51. T (Xbox)
27. Harvest Moon: A Wonderful Life 75. T
28. FIFA 2005 71. T (PS2)
29. X-Men: Legends 76. T (PS2)
30. Super Smash Bros. Melee 46. T
31. Super Monkey Ball 2 60. T
32. Time Splitters 2 55. T (PS2)
33. Freedom Fighters 66. L
34. Mega Man Anniversary Collection 77. T (PS2)
35. WWE Day of Reckoning (-)
36. Burnout 2: Point Of Impact 55. T (PS2)
37. F-Zero GX 65. T
38. Beyond Good & Evil 67. T (PS2)
39. James Bond 007: Everything or Nothing 70. L
40. The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (-)
41. SSX Tricky 45. T (PS2)
42. Gladius 67. T (PS2)
43. Need For Speed Underground 66. T (PS2)
44. Spiderman 2 75. MT
45. Pikmin 46. T
46. Mario Golf: Toadstool Tour (-)
47. Super Monkey Ball 47. T
48. Metal Arms: Glitch in the System 67. T (Xbox)
49. Waverace: Blue Storm 46. T
50. Def Jam Vendetta 63. T
51. Starfox Adventures 55. T
52. FIFA 2003 66. T (PS2)
53. Splinter Cell 56. T (Xbox)
54. The Lord Of The Rings: The Return Of The Ring 70. L
55. Army Men RTS 50. T (PS2)
56. The Lord Of The Rings: The Third Age 78. MT
57. Luigi's Mansion 47. T
58. Hitman 2: Silent Assasin 55. T (PS2)
59. Agressive Inline 52. T (PS2)
60. Super Mario Sunshine 54. T
61. Resident Evil 0 58. T
62. Skies of Arcadia Legends (-)
63. The Sims: Bustin' Out 70. L
64. Second Sight 75. MT (PS2,Xbox)
65. FIFA 2002 50. T (PS2)
66. Sphinx and the Cursed Mummy 67. T (PS2)
67. Mario Kart: Double Dash! 68. T
68. Animal Crossing (-)
69. Medal Of Honor Frontline 59. L
70. The Simpsons: Hit And Run 65. T (Xbox)
71. UEFA Euro 2004 Portugal 72. T (PS2)
72. Final Fantasy Chrystal Chronicles 71. T
73. FIFA 2004 68. L
74. The Lord Of The Rings: The Two Towers 55. T (PS2)
75. Extreme G III 43. T (PS2)
76. Mortal Kombat: Deadly Alliance 56. T (PS2)

jó vétel:

77. Need For Speed Underground 2 78. MT (PS2, Xbox) ?
78. The Urbz: Sims in the City 78. MT (PS2,Xbox) ?
79. Worms 3D 66. T (PS2)
80. Phantasy Star Online: Episode I & II 60. T
81. James Bond 007 Nightfire 59. L
82. Rayman 3 - Hoodlum Havoc 59. T (PS2)
83. V-Rally 3 52. T (PS2)
84. Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 65. T (PS2)
85. SW Rogue Squadron III: Rebel Strike 67. T
86. Sega Soccer Slam (-)
87. nternational Superstar Soccer 2 51. T
88. Knockout Kings 2003 (-)
89. SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast 56. T (PS2)
90. Nascar Thunder 2003 55. T (Xbox)
91. The Sims 57. T (PS2)
92. True Crime: Streets Of L.A. 67. T (PS2)
93. Puyo Pop Fever 70. T (PS2)
94. Mega Man X: Command Mission (-)
95. Beach Spikers (-)
96. Baldur's Gate: Dark Alliance 62. L
97. Sonic Mega Collection 60. T
98. Bomberman Generation (-)
99. RedCard 2003 51. T (PS2)
100. Nascar Dirt To Daytona 64. T (PS2)
101. Doshin the Giant 55. T

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Ezt a lista azt mutatja, hogy amennyiben az alábbi játékok mindegyike most, egyszerre jelent volna meg, akkor mennyit érnének. A játékok neve után feltüntettem, hogy melyik számban találtok információt róla (T = teszt, L = leltár, MT = multiteszt, (-) = nem teszteltük). 5.5-től közepes, 7-től jó, 8-tól kiváló, 9-től pedig csúcsvétel. Az értékelések a Konzolokban leközölt cikkek, és a neten gyűjtött (**elsősorban játékosok által leadott**) szavazatok szerinti átlagértékek, és még csak véletlenül sem eladási statisztikai eredmények!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

PLAYSTATION 2 ONLINE

A „dolog" akkor kezdett szembetűnő lenni, amikor elszaporodtak az elcsúfított PS2 DVD tokok – az egyénként roppant jó érzékkel megválasztott betűtípussal írt PlayStation 2 felirat elegáns fekete csíkja alatt megjelenő, két borzasztó ívvel megtört kék területre felvitt caps „WITH NET(WORK) PLAY" szöveg komoly ízlésficammal rendelkező tervezőről árulkodott. Még akkor is, ha ez a három szó valami olyan különlegességet takar, ami eddig nem volt, vagy legalábbis nem így, és nem amerikai vagy európai PlayStation 2 körökben. A WNP egy új kor hajnalának a jele: az online, hálózatos és/vagy internetes játéké, ami ugyan nem a Sony találmánya, és még csak nem is újszülött, de minden esély megvan rá, hogy a PlayStation világformáló hatásához hasonlóan, amely a videojáték jelenséget beemelte a köztudatba, a PS2 Online legyen az otthon falai közül kilépő konzolos játékélmény megalakító ereje. A Sony eladási adatai szerint a PS2 tulajdonosok jelentős hányada játszik a hálózaton, megelőzve minden más, kurrens vagy retro konzol online volumenét. A SCE sokat kritizált infrastruktúra-elképzelése, miszerint minden játékfejlesztő vagy kiadó maga gondoskodik a szükséges és megfelelő online háttérről, sikeresnek bizonyult: az ingyenes játéklehetőség (az adapter árát nem számítva, persze) sok embert vonz kipróbálásra, és sok embert ragad meg a hálózat szépsége és lehetőségeinek bő tárháza. Hosszú távon ez a modell is tartalmaz buktatókat (pl. ha egy kiadó tönkremegy, ami a mai képlékeny gazdasági helyzetben nem is ritkaság, bezár a bolt), így el kell még telnie egy kis időnek, hogy kiderüljön, ki tett a jobb lóra.

Itthon persze semmi sem egyszerű – a mai napig nem lehet a hivatalos csatornákon keresztül Network Adapterhez jutni, és a honi Sony nem is tervezi a honosítást. A Central Station portál hozzáférés véglegesítéséhez szükséges pinkódot az anyacég épp elküldi magyarországi címre is, de legalább egy hónap a várakozási idő – és ugyanennyit kell várni az új PSTwo esetében is, ha Network Access Disket igényel az ember, amire ugye a hálózat konfigurálásához lenne szükség. Bár makacsul tartja magát az az urbánus legenda, hogy lévén nincs magyar szerver, nincs is lehetőség online játékra itthon, ment mégis minden, mint a karikacsapás: amint lett adapter és kábel, 5 perc alatt lett PS2 netes élmény is. És amióta megjött a pinkód, mindenről tudunk, ami a SCE mesevilágában történik.

Ahogyan az Xbox Live! sem csak a játékok szervereiből áll, a Sony is felépített saját játékportálját, Central Station név és logo alatt. A CS amolyan játékos mindenes: hírek, interjúk, screenshotok, levelezés, üzenetküldés, high-score lista (játékokra lebontva) és zenegép. Az ide való regisztrálás egyébként nem csak ezek miatt fontos – némely játék a Central Station felhasználói nevét és jelszavát is kéri csatlakozáskor a szerverére, további ellenőrzés gyanánt.

A regisztrálás a Network Access Disk Central Station menüpontjától indul. Szükség lesz hozzá a **PS2 szériaszámára** és **modell-jelölésére**,



Szériaszám (1) és modellszám (2) a gép hátulján

az **adapter regisztrációs számára** (külön lapon a DVD tokjában) valamint a jövőben használni kívánt **névre** és **jelszóra**. A regisztrálás közben kért lakcím lehet honi cím is, a pinkód ide is



Regisztrációs szám kártya a 2x7 jegyű kóddal

megérkezik – PSTwo esetén pedig a regisztrációs lap visszaküldésével lehet a megadott címre beállítólemezt igényelni.

Nos, akkor következzen a hálózat beállításának unalmas és száraz részletezése. Egy gyors jó tanács: ha valaki komolyan gondolja a hálózatos életet, zarándokoljon el a legközelebbi konzolos vagy PC-s boltba egy USB billentyűzetért és USB egérért. Egy éttermi vacsora ára sok szenvedéstől szabadít meg: az IP címek beírása még hagyján, de egy SOCOM bevetés közben kifejezetten hátrányos lehet a kontroller és a virtuális billentyűzet használatával koordinálni az eseményeket. Martin a szerkesztőség padlásáról előtúrta a régebben már tesztelt Logitech optikai egeret és slim billentyűzetet, ami tökéletesen működött mind a hálózat beállításakor, mind a játékok során, de bármilyen más gyártmányú, szabványos USB (a régebbi PS2 kiadásoknál USB v1.x, az újabbaknál akár v2.0 is) egér és billentyűzet megteszi.

Az PS2 online játék szükséges kiindulási pontja (a WNP vagy az NPO – Network Play Only – jelölésű játékon túl, persze) a Sony Network Adapter (SCPH-10350) kiegészítője, ami egy, a PS2-höz


PS2 Online Adapter felszerelve

tervezett és designolt szabványos hálózati eszköz, akadémikusan NIC, PC-s konyhanyelven pedig mezei hálókártya – ezen keresztül csatlakozik majd a játék a hálózathoz illetve az internetre. A játékok magukban hordozzák a Network Adaper minden csínját-bínját, így a kezdeti beállításokon túl semmilyen számítógépes varázslásra, meghajtóvadászat-


PS2 Online Adapter

ra vagy telepítésre nincs szükség a használatbavételhez. A hálókártya funkción túl a Network Adapter merevlemez vezérlőként is funkcionál – ehhez csatlakoztatható például a HDLoader merevlemeze. Az adapter felszerelése nem okozhat gondot senkinek: a PS2 hátának bal alsó sarkában található Expansion Bay feliratú műanyag lemez eltávolítása (nem kitörni kell, hanem kihúzni) után erre a területre kell illeszteni az adaptert úgy, hogy a két szélső csavarja a PS2 ott lévő csavarbemeneteibe illeszkedjen. Az adapter technikai oldalának kinéző technikai oldalán a műanyag porzáróval fedett ezüst csatlakozó (a műanyag levétele után) így szépen a helyére kerül. Az jobb alsó fekete csatlakozó az esetleges merevlemez IDE kapcsolata, a bal alsó fekete pedig ennek áramellátása. (A HDD az Expansion Bay mély, téglalap alakú dokkjába kerül – ha van ilyened.)

Az európai adapter egyetlen kimenettel rendelkezik: egy 10/100 MBit sebességű ethernet kapcsolódási ponttal. Ennél gyorsabb hálózatra is csatlakoztatható, de sebessége ekkor is maximum 100 megabit, azaz körülbelül 10 megabájt lesz másodpercenként. 10 Mbites módban 1 megabájtot képes forgalmazni – még így is jóval meghaladva a broadband szolgáltatók nyújtotta általános 512 Kbit, 64 kilobájt sávszélességet. Az NTSC változatokba egy modem is került (ezzel valamivel vastagabb lett), de az ez által nyújtott sávszélesség szűkös volta miatt csak elenyésző játéktámogatás létezik hozzá – így a PAL kiadásban már nincs is benne. Az adapter kábelcsatlakozójába kéretik asztali telefont NEM csatlakoztatni, még ha az RJ45-ös bemenet hasonló is a telefonvég (egyébként kisebb) kialakításához – ez az adapter belső szerveinek gyors amortizációjához vezethet!

Az internetre fizikailag többféle módon lehet kapcsolódni. Ha olyan hálózat van a közelben, amelyen nincs eszközellenőrzés (MAC lock) – jellemzően egyetemi, vállalati hálózatok – akkor a PlaySta-


A Network Adapter saját hálózati kábele

tion 2 adaptere egy sima hálózati kábellel (patch és legalább CAT5 minőség: a Network Adapterhez adott kábel is ilyen) a hálózati végpontba csatlakoztatható, és eme végpont beállításait (IP cím, Gateway, DNS) kell megadni a Network Access Disk beállító programjában. Ez a végpont lehet routeren, más aktív eszközön vagy akár a falon is, a végeredmény szempontjából ez közömbös.

Ha csak ellenőrzött hálózat elérhető (tipikusan ilyen az otthoni kábel/ADSL szélessávú internetelérés), akkor kicsit bonyolultabb a helyzet. A szolgáltatók, hogy ne árusítsák tovább szolgáltatásaikat, egy végpontból csak azt az egy gépet (illetve azt az egy hálókártyát) engedik működni, melyet a végpont kiépítésekor arra regisztráltak. Mivel ez jellemzően személyi számítógép vagy router szokott lenni, ezen masinák trükkjeinek kihasználásával kell a konzolt a hálózatra kijuttatni. Ez a trükk pedig a NAT vagy Internet Connection Sharing, ahogy a Windows-ban nevezik. A routert úgy kell beállítani, hogy a WAN/Internet kimenetére fordítsa a belső hálózat IP címeit, azaz a belső hálózaton lévő gépek azt hiszik majd, közvetlenül az Interneten lógnak, a szolgáltató pedig azt, hogy a regisztrált gép (kártya) forgalmaz egyedül – igaz, elég sokat. Ha nincs otthon router (és egy normális családban miért is lenne?), ez a trükk a PC-vel is eljátszható: ehhez mindössze egy második hálókártyára lesz szükség, ami a belső hálózatra néz majd. Az újabb kártya telepítése és beállítása után (lásd szövegdoboz) a PlayStation 2-t egy kereszt (cross) kábellel kell erre csatlakoztatni. Ha valaki nagyobb belső hálózatot szeretne (mert például a laptopját is rákötné), akkor egy hub vagy egy switch beszerzése lesz a következő lépés – erre azonban a csatlakozó eszközök sima (patch) kábellel kerülnek felfűzésre. Összefoglalva: PC-keresztkábel-PS2, de PC-simakábel-HUB/ SWITCH-simakábel-PS2. Az internet megosztásához Windows 2000 operációs rendszeren az internetre néző (azaz a kábel/ADSL modemre kapcsolt) hálózati kártya tulajdonságainál a Megosztás fülön található „Internet-kapcsolat megosztásának engedélyezése" kapcsolót kell beikszelni. Linux és Unix operációs rendszerek esetében a tűzfal megfelelő szabályainak felvételével lehet a megosztást inicializálni. **(Persze választhatod a legegyszerűbb megoldást is: amikor a PS2-t akarod online használni, egyszerűen csak kihúzod a PC-ből a netes kábelt, és átdugod a PS2-be.... Martin)**

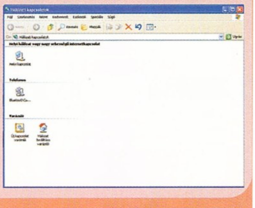
Ha minden jól ment, és a PS2 már az interneten lóg, a következő lépés a PS2 Network Adapterének beállítása lesz. Ezek a beállítások a memóriakártyára kerülnek, ezért azon nem árt némi szabad hellyel rendelkezni. Az adapterhez adott Network



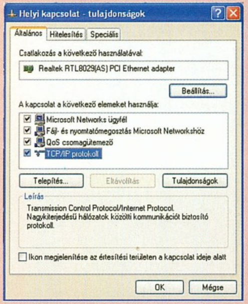
Network Access Disc

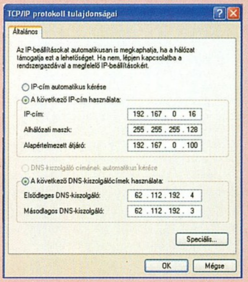
Access Disc Get Connected menüpontja indítja a beállító programot és ellenőrzi a PlayStation 2 gép *érintetlenségét*. Fontos megjegyezni, hogy az adapter felszerelése után a Reset gomb működése megváltozik – megnyomása után leválasztja a gépet a hálózatról és kikapcsolja azt. Online játék után mindig így kell kilépni, nem pedig a főkapcsolóval! A PSTwo gép csomagjába nem került NA Disk, ezzel a masinával otthon egy olyan játékkal kell kezdeni az online életet, amely tartalmaz hálózati-beállító menüket is.

Az NA Disk országlistájában Magyarország nem szerepel, úgyhogy az idegen nyelv tudásnak megfelelően kell országot választani. A feltett kérdésekre értelemszerűek a válaszok: nincs magyar szolgáltató a listában, ezért Other, a kapcsolódó eszköz a PS2 Network Adapter, a hálózat sebességének felismerése pedig legyen automatikus. Ha közvetlen ADSL modemre kapcsolódik a PS2, akkor a PPPoE alrendszer felhasználói nevet és jelszót kér **(Benne van az internetes szerződésedben! Martin)**, egyébként lehet továbblépni. A DHCP az automatikus IP címadás technológiája, ha ilyennel rendelkezik a hálózat, akkor a beállításokkal nincs is több gond, ha azonban statikus belső hálózaton vagyunk (otthon, például), kézzel kell beállítani a paramétereket. Közvetlen hálózat vagy router-kapcsolat esetén a rendszergazda szolgálhat információval a beállítások vonatkozásában **(Szerződés! Martin)**, a korábban már felvázolt otthoni megosztást használva pedig 192.168.0.x (a következő szabad cím) lesz az IP, 255. 255.255.0 a maszk, 192.168.0.1 a kapu, a névszerverek (nameserver) pedig a szolgáltató által megadott DNS címeket kapják (nincs automatikus DNS beállítás). A profilhoz név kapcsolható – ez iránt a játékok érdeklődnek majd a későbbiekben, így érdemes olyat választani, ami utal az éppen beállított hálózatra. Ezután már csak az ellenőrzés van hátra: ha mind az öt sárga karika bezöldül, beállítások sikeresek voltak: a konzol kommunikálni tud az interneten keresztül. A beállítások később a



PLAYSTATION 2 ONLINE





lemez segítségével bármikor megváltoztathatóak. **(A beállítások adatait le tudod „nézni" a PC-dről, ha már van otthon PC-s interneted. Lépj ki a Windows XP „asztalra", majd a „hálózati helyek" ikonon nyomj egy jobb gombot és válaszd a „tulajdonságok" pontot. A megjelenő „helyi kapcsolat" ikonon szintén jobb gomb, majd „tulajdonságok". Állj rá a „tcp/ip protokoll" pontra és kattints a „tulajdonságok" gombra. Martin)**

És akkor a DNAS. A „Dynamic Network Authentication System" a Sony Nagy Testvére, a Globális Ellenőrző Központ, a SCE online infrastruktúra egyetlen eleme. Itt is, és később minden online játékban, a DNAS ellenőrzi, hogy A.) nem módosított- e a konzol, B.) eredeti-e a lemez és megfelel-e a konzol régiójának, C.) a konzol nincs-e az online játékokból kitiltott gépek listáján, és D.) a lemez szériaszáma nincs-e az online játékokból kitiltott adathordozók listáján. Ha bármelyik kérdésre pozitív a válasz, a DNAS megtagadja a csatlakozást. Külön öröm, hogy az esetleges hálózati vagy beállítási hibákról is DNAS hibakódokon keresztül értesíti a felhasználót a PS2. A számok önmagukban nem különösebben informatívak, de az internet segítségével gyorsan megfejthetőek. **(Csak keress rá a „DNAS error codes" kifejezésre. Martin)**

A gép a memóriakártyán csücsülő mentéssel és Central Station regisztrálással online játékra kész. A hálózatos rendszereket a játékok kiadói üzemeltetik, ezért azok felépítése és kezelése játékonként eltérő. Minden játék az online profil létrehozásával veszi kezdetét, ami vagy a távoli szerveren vagy helyben tárolódik. A PS2 online nem a PC-ken szokásos „Melyik szerverre akarsz csatlakozni?" módszerre épül – jó konzolhoz méltó módon a játékosoknak ilyen technikai részletekkel nem kell foglalkozniuk. A PS2 online a gyakorlatban kitűnően működő rendszer: a hálózat gyors, lag csak a helyi elérésben (szolgáltató, magyar gerinchálózat) szokott előfordulni. Szokatlan tapasztalat, hogy játékra való csatlakozáskor a PS2 ritkán „lefagy" – illetve nem lehet eldönteni, hogy lefagyott vagy csak vár valamilyen adatra, ami soha nem akar megérkezni. Ez vonatkozik a játékokra ugyanúgy, mint a Central Stationre: sajnos itt kiütközik az, hogy az online csak utólagos feature a PS2 világában.

BELSŐ HÁLÓZAT

Az interneten minden gép egyedi azonosító számmal, úgynevezett IP címmel rendelkezik: ez biztosítja azt, hogy az adatok mindig eljussanak a nekik szánt célállomásokra. Az IP címek jelen formájukban négy számból (0-255-ig) és az őket elválasztó pontokból állnak. A hétköznapi használat során a gépek nevei elfedik az IP címeket, azaz inkább http://www.576.hu-t írunk XYZ helyett és mail.axelero.hu ZYX helyett. A statikus belső hálózatunkon azonban ismerni kell a címeket, hogy működésre tudjuk bírni a rá kapcsolódó pár eszközt. Internet-megosztást esetén a netre csatlakozó számítógép internetre néző hálózati kártyájának a szolgáltató ad IP címet. A második, belső hálózatos kártya IP címét 192.168.0.1 - re érdemes állítani, ami az úgynevezett belső címtartomány első címe (strukturális okokból egyedi eszköz IP címe nem végződhet nullára). A kis hálózat további gépei rendre 192.168.0.2, 192.168.0.3, 192.168.0.x lesznek. Minden belső gépen azonos az ún. hálózati maszk beállítás (255.255.255.0), ez mutatja meg, hogy egy hálózatról van szó. Az alapértelmezett átjáró az internetet megosztó gép (192.168.0.1), ezen keresztül jutnak az adatok ki a netre, a DNS pedig a belső hálózatban is a szolgáltató által biztosított két darab DNS (névszerver) IP címe lesz. Windows operációs rendszereken ezen beállítások a hálózati kártyák alrendszerében, a TCP/IP protokoll tulajdonságainál találhatóak, Linux és más Unix rendszereken a hálózati kártyákat az ifconfig parancs vezérli, a címfordítás pedig a tűzfal (pf, ipf, stb.) feladata.

HÁLÓZATI KISOKOS

- Sima (patch) kábel: legalább CAT5 minőségi kategóriájú, RJ-45 lezárókkal végződő árnyékolatlan 8 eres hálózati kábel. A szakmai szlengben: UTP kábel.

- Kereszt (cross) kábel: UTP kábel, a küldés-fogadás érpár felcserélve. Egyetlen célja 2 hálózati kártya közvetlen összekötése.

- Hub: egyszerű fizikai hálózati elosztó. A rajta átmenő forgalom a hálózat minden ágára eljut, A forgalmazó eszközök a teljes hálózati sávszélességet csökkentik.

- Switch: intelligens hálózati elosztó. Az egy hálózatba kapcsolt gépek között képes közvetlen és kizárólagos kapcsolat létrehozására: a forgalmazó eszközök csak a kettőjük közötti sávszélességet használják fel.

- Router: az aktív eszközök királya, a hálózati adatforgalom elemzésére és irányítására kihegyezett célszámítógéppel a belsejében. A beépített hálókártyának köszönhetően képes több hálózat összekapcsolására is. A beépített tűzfal és címfordító általában alaptartozék.

PS2 ONLINE JÁTÉKTAPASZTALATOK

BURNOUT 3

A Burnout 3 online játékán ugyanaz az átok ül, mint az offline formáján: a játszhatatlanul gyors és irányíthatatlan részek élvezhetetlenül lassan töltődnek be a DVD-ről. Az EA hálózat legalább jól működik – a főmenü ONLINE menüpontját is nehéz elvéteni. A szolgáltatása meglepetésekkel indít: az alig másfél éve létező szolgáltatás olyan telített, hogy nem egyszerű még nem foglalt, de tetsző becenevet találni. Aki még nem rendelkezik EA perszónával, itt létrehozhat egyet – amit aztán továbbvihet más EA játékokba is. Sajnos a nevek telítettsége valahogy nem korrelál a játékosok számával – napközben igencsak kihaltak a Burnout 3 lobbik, főleg, hogy az 50 és a 60Hz-es játékok egymással nem is kompatibilisek. A gyors játékhoz vezető legjobb stratégia a saját játék létrehozása – az itt szórakozók általában őrültek, és sportkategóriájú autókkal száguldoznak másodperceket, hogy aztán percekig a robbanásokat és a töltőképernyőt bámulhassák. A játék pörgős jellege türelmetlenné teszi a játékosokat is – a belépők nem nagyon várnak többet 10-15 másodpercnél egy játék indulására, és távoznak – viszont sokszor épp emiatt nem bír összejönni hosszú percekig a szükséges létszám. Külön üröm, hogy a headset hiánya is kizáró tényező lehet, ha a meccs létrehozója rendelkezik ilyen alkatrésszel a játékos pedig nem. De ha összeáll a mezőny, megérkezik az igazi árkád érzés is. A hagyományos Single Race versenyeken az emberi intelligencia nem nyújt sokkal többet, mint a gépi, a Road Rage azonban túlságosan is emberi: a kanyar rejtett zugában várakozó piros üldöző megdobogtatja a szívet – a másik lezúzására kihegyezett emberi találékonyság nem modellezhető holmi szilikon alapon. A különösen nagy értékre elkövetett garázdaság Team Crush-nek nevezett bulija pedig a pusztítás végső orgiája – leírhatatlan élmény, amikor egyszerre többen robbantják be magukat a romhalmazzá vált kereszteződés közepén. A Burnout3 online félórás kaland: ennyi ideig jelent kihívást és ennyi idő kell megunni a várakozást a meccsekre és a töltésre. Hová is tettem a Burnout 2 lemezt?

AMPLITUDE

Az Amplitude egy tökéletesen összerakott zenés rétegjáték, melynek online multiplayer részlege semmivel sem több, mint egy tökéletesen összerakott zenés rétegjáték multiplayer részlege. A levesben ott van minden szükséges összetevő: a lobbik, a csevegés, a zeneletöltés és persze a többjátékos üzemmód – de az ízek valahogy nem állnak össze, nem fő belőle semmi olyan, ami túlmutatna a hagyományos multiplayer játékmódon. Ha a Burnout 3-ban nehéz volt meccset toborozni, itt egyenesen lehetetlen: a szerver szerint a játékosok 4-5 naponként néznek csak be, és az időeltolódások miatt a számunkra leglehetetlenebb időpontokban. Ha viszont összeverődik pár elvetemült, jókat lehet dumcsizni, mert a zenéről szofisztikáltabb vélemény alkotható, mint a B3 kitalált csillogó járgányairól. A már ismert Game, Duel és Remix módokban lehet összemérni a ritmusérzékkel kombinált ujjgyorsaságot, 15 játék után az ember fia pedig helyezést kap a világranglistán. A legjobb remixek egyébként konkrét meccsen kívül is letölthetőek az Amplitude szerverről, illetőleg saját alkotásainkat is feltölthetjük, megítéltetés végett.

SOCOM II

Miután lecsorgott a netről a másfél megás „Hogyan ne tévedjünk el a SOCOM II menüi között" útikönyv, már nem állt semmi az összecsapások útjában. Akinek volt szerencséje a kilencvenes évek végén a hálózat és PC-je mellett ülve végigkísérni az online (FPS) játék forradalmat, annak minden egyből világos és érthető lesz, ha azt mondom: Counter-Strike. A SOCOM II online ez pepitában és PlayStation2-n: végre valami, ami nem sima multiplayer hálózattal felmázolva! Akinek a CS kimaradt az életéből, annak gyors hint: kommandósok vs. terroristák különböző felállásokban – túszszabadítás, VIP kíséret, pokolgép hatástalanítás, ilyesmi, akár ad-hoc csoportokban, akár klánokba tömörülve. A lobbik Briefing Rooms cím alatt, országok szerint elosztva elérhetőek: Angliának, Németországnak, Franciaországnak több, a kicsi országoknak pedig általában egy- egy. Az európai régióban esténként 3000 magasságában tetőzik a létszám, azaz játék van bőven, mindenféle beállításokkal, térképekkel és felállással. A SCE nem feledkezik el a játékáról, szombat este éppen egy vasárnap hajnali netcode upgrade-re figyelmeztet a Socom Hírharsona. A résztvevők kicsit hajlamosak kempelésre – nyilván senki nem akar öt perceket végigbámulni, ha már az elején eltalálták vagy felrobbantották. A fragek és a megnyert játékok száma alapján osztja a szerver a rangokat – ennek ára azonban eszement 3 megás SOCOM II mentés a 8 megás memóriakártyára. Headset és (elméletileg) merevlemez támogatással is van – ez előbbi a koordinációra, utóbbi mindenféle letölthető jóra, már ha lehetne kapni megfelelő Sony HDD-t. Mivel a tesztverzióhoz nem volt gyári headset, ebből is a Logitech került elő – öröm volt hallgatni a hollandok krákogását a németek vezényletére... :)

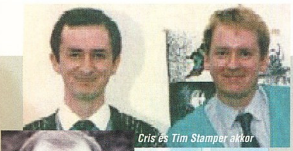
XIII

A kiváló cel-shaded FPS hozza a hangulatát multiban is. Az Ubisoft Online Service roppant kedvesen fogad, játék azonban nincs sok, még úgy sem, hogy a lobbik helyett egységes kliensfelület van az egész PAL területre. A Deathmach és a Team Deathmach magukért beszélnek, a harmadik online játékmód, a Power Up pedig a DM furfangos továbbgondolása: minél jobb valaki, annál gyengébb felszerelést kap a további harchoz. A játék gyors és akadozás mentes, sokféle fegyverrel de kis pályákkal – ez utóbbi komoly gond egy többfős TDM partinál. A kezelői felület letisztult és átlátható, a játék mellőz minden felesleges sallangot. Maga a tiszta FPS multiplayer élvezet – képregényes miliőben.

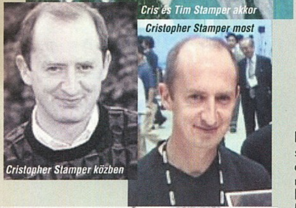
FIFA FOOTBALL 2005

Az, hogy az EA játékok még véletlenül sem támogatják az USB beviteli eszközöket, csak azért került némi elnézésre, mert a már létező accountot egyből beolvasta a memóriakártyáról, így annak bevitelével nem kellett foglalkozni (az EA accounthoz tartozó játékeredmények egyébként az interneten is megtekinthetőek, ugyanezzel a bejelentkezéssel és jelszóval). Ahogy telnek az évek, a FIFA játékok menüjei egyre misztikusabbak, legalábbis a focihoz nem értők számára. Végül megkerült a szükséges menüpont és meglettek a srácok is, akik bár épp Burnout 3-at játszottak, megkapták az EA Azonnali Üzeneteket. A FIFA Football 2005 nagyon komolyan veszi az online játékot – csak annak érdemes belekezdenie, aki elkötelezetten, hosszú távon is játszani akarja. A szerverek nyilvántartják a játékosok reputációját, hogy milyen eredményeket értek el és hogy hány meccset szakítottak meg: a DNF (Did Not Finish) magasabb értéke automatikus kizárást von maga után bizonyos kupákról – a Kezdők Szobája pedig csak addig áll nyitva, amíg pár meccset le nem futottunk, ezután nem ronthatjuk itt a levegőt. Csak 1 az 1 ellen játékmód létezik és nem könnyű tápolni: gyenge ellenfél legyőzése sokkal kevesebb pontot ér. Lévén a meccsek, a kupák és a ligák az offline módban megismertek szerint zajlanak, már az első meccseknél elakad a tesztelés, csak a PS2 zümmögésébe keveredő meccsközvetítést lehet hallani. Kellemes, kellemes, kellemes!

HZX

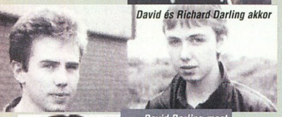


Cris és Tim Stamper akkor

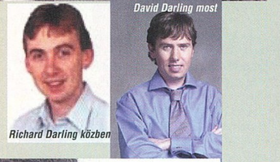


Cristopher Stamper most

Cristopher Stamper közben



David és Richard Darling akkor

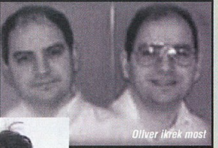


David Darling most

Richard Darling közben



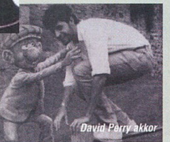
Oliver ikrek akkor



Oliver ikrek most



Shaun Southern egyetlen ismert képe



David Perry akkor



David Perry most



Stamper család

PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A VIDEOJÁTÉK-IPAR HÚS-VÉR SZTÁRJAI – NEGYEDIK RÉSZ

Bár a múlt hónapban azzal zártam soraimat, hogy a cikksorozat a negyedik résszel véget ér, sajnos ezen a két oldalon sem sikerült nagyító alá vennem az összes általam nagyon jelentősnek, vagy legalábbis közismertnek ítélt játékfejlesztőt, így a történet még a jövő hónapban is folytatódik. Mindezt azért szögezem le így a bevezetőben, mert már feltűntek az első „az én kedvencem miért maradt ki" jellegű követelőző visszajelzések. Természetesen a legfontosabb és legmeghatározóbb emberek közül senki sem fog kimaradni (nem Drag, Shinji Mikami sem), csak mindenki még cipőkanállal sem fért be a témában eddig megjelent néhány oldalba, ha pedig csak nevekre és játékcímekre tömörítettem volna a témát, akkor maga a cikksorozat vesztette volna el az igazi értelmét. Továbbá, hogy megelőzzem a sorrendre vonatkozó reklamációkat, azt is le kell szögeznem, hogy az embereket eléggé szúrópróbaszerűen, kisebb összekapcsolható csoportokban emeltem ki az eredeti listámról, nem tartom tehát Stevana C ase-t Roberta Williams-nél többre, csak így jött ki a véletlenszerű sorrend. Lássuk akkor az e havi, de még nem utolsó emberadagot:

STAMPER CSALÁD

A Stamper családot három fivér és egy nővér, Christopher, Timothy, Stephen és Louise Stamper alkotja, továbbá Tim felesége, Carole. Ők a 70-es években egy Leicestershire-beli festői városban, Ashby de la Zouch-ban kezdték el játékfejlesztéssel foglalkozni, játéktermi gépeket terveztek, amikre aztán játékokat is írtak az Associated Leisure és a Zitec Electronics cégeknek, többek között a *Gyruss*-t és a *Blue Printet*. A család első saját cége az Ashby Computers and Graphics volt, amit rövidesen átneveztek Ultimate Play The Game-re, sokkal később pedig Rare-re, pontosabban eladták az Ultimate-et, és létrehozták a ma is működő Rare-t. Kezdetben Chris volt a fő programozó, a házaspár pedig a grafikáért felelt, de a cég hamar növekedésnek indult, egyre több embert alkalmazott, ma pedig a Rare Anglia egyik legnagyobb és legpatinásabb fejlesztőcége. A cég első saját tervezésű játéka a *Jetpac* volt, ami először Spectrumra jelent meg '83-ban, de később még számos gépre portolva lett, majd jött a *Pssst*, a *Trans Am*, a *Cookie*, az *Atic Atac*, az *Underwurlde*, a *Sabre Wulf*, a *Lunar Jetman*, a *Knight Lore*, az *Alien 8*, a *Nightshade*, a *Pentagram*, a *Gunfright* és még sok egyéb. Ezek többsége szintén Spectrumon debütált, bár sok közülük megjelent C64-re, BBC-re, MSX-re és CPC-re is, és elég sok volt közöttük, ami az általuk kitalált filmation technológiát alkalmazta. A csapat életében az első nagy fordulat a Rare megalapításakor következett be. Az addig főleg Spectrumra és C64-re dolgozó cég a Nintendo számára kezdett el NES és GB játékokat készíteni és portolni csöstül, ilyen volt többek között a *Slalom*, a *Marble Madness*, az *RC Pro-Am* és a *Battletoads*, sőt becsüszott még egy-két MD és GG játék is, majd SNES, N64, GBC, GBA és GC fejlesztésekkel folytatták a munkájukat. A cég igazán a *Donkey Kong Country* sorozattal tért vissza a legnagyobbak közé, ahol az óta is jelen van. Sok egyéb mellett jelentős játékaik még a *Killer Instinct*, a *Blast Corps*, a *GoldenEye 007*, a *Donkey Kong 64*, a *Diddy Kong Racing*, a *Banjo-Kazooie*, a *Banjo-Tooie*, a *Jet Force Gemini*, a *Perfect Dark*, a *Conker's Bad Fur Day* és a *Star Fox Adventures*, ezek közül több sorozattá is terebélyesedett, és volt olyan is, ami a játéktermekben látta meg a napvilágot. A második nagy fordulat akkor következett be, amikor a Microsoft megvette a Nintendo Rare tulajdonrészét, attól kezdve a cég főleg X-re dolgozik, és kis mértékben még GBA-ra is, a legújabb X-es fejlesztésük a *Grabbed by the Ghoulies*, a *Conker: Live & Reloaded*, a *Kameo: Elements of Power* és a *Perfect Dark Zero*. A fentiekhez még annyi érdekességet tennék hozzá, hogy a Stamper család nagyon ritkán jelenik meg nyilvánosan és ad interjút, továbbá – ha már ennyi szó esett a sorozatban a sportkocsikról – Tim rendelkezik egy egyedi építésű Lamborghinivel is.

DARLING FIVÉREK

David és Richard Darling Chris és Tim Stamperhez hasonlóan olyan angol testvérek, akik nagyon régen programozóként, grafikusként és játéktervezőként kezdték a pályájukat, ők leginkább C64-re dolgoztak, ma pedig ők is egy roppant sikeres fejlesztőcéget igazgatnak. Ők először 82-ben alapították céget Galactic Software név alatt, amikor David még csak 16 éves volt, és a Mastertronicnak kezdtek el játékokat fejleszteni, többek között a *BMX Racers*-t, a *BMX Trials*-t, a *Chiller: The Forestet*, a *Dark Start*, a *The Last V8*-et, a *Magic Carpetet*, a *The Master of Magic*-et, a *Mind Controlt*, a *Space Walkot* és a *Spellboundot*. Persze azért dolgoztak más kiadóknak is, így készült például a *The Games Creator* és a *BMX Stunts*, majd két évvel az után, hogy '84-ben a Commodore az Év Programozója díjjal tüntette ki őket, az apjukkal, Jimmel megalapították a második, immár kiadóként is funkcionáló fejlesztőcégüket, a Codemasters-t, vagy ahogy sokan emlegetik becézve, a Codies-t. Az új cégér alatt készítették el a *BMX Simulatort*, a *Professional BMX Simulatort*, a *Red Maxet* és a *4 Soccer Simulators*-t, majd ahogy terebélyesedett a cég, öltönyössé váltak, és többnyire már csak az irányításban vették részt, az érdemi munkát az olyan újoncokra bízták, mint az Oliver ikrek és Ash + Dave, persze mint a cég fejesei, valamennyire máig is benne vannak minden Codies fejlesztésében. Ez utóbbi lista eszméletlenül hosszú lenne, így tényleg csak egy-két címet emelek ki, ilyen például a *Dizzy* sorozat, a *Colin McRae Rally* sorozat, a *TOCA* sorozat, a *Micro Machines* sorozat és a többi.

OLIVER IKREK

A feljebb is említett Oliver ikrek, Philip és Andrew Oliver is angolok, ők 12 évesen kezdtek el játékokat programozni és tervezni. Az első produktumuk piacra kerülésekor, '84-ben is csak 16 évesek voltak, ez egyébként a Computer & Video Games magazinban megjelent *Road Runner* című begépelhető BBC játék volt, ennek 50 fontos honoráriumából vették meg az első saját BBC-jüket. Ez után sorra jelentek meg BBC-re és CPC-re játékaik és felhasználói programjaik, a *Black Box*, a *Gambit* (ezzel a kettővel egy tévés programozó versenyt is megnyertek), a *Battlefields*, a *Tellscope*, a *Cavey*, az *Easy Art* (ez végül nem jelent meg, de a honoráriumából megvették az első autójukat), a *Panda Sprites*, a *Magic Maths*, a *Magic Clock* és a *Killapede*. Ezek után '85-ben az ikreknek sikerült kibulizniuk a szüleiknél, hogy egy évig még ne kelljen egyetemre menniük, helyette még jobban ráhajthattak a melóra, hittek benne, hogy a játékfejlesztés nem csak ostoba időtöltés, és a videojátékok egykor majd a filmekkel vetekedhetnek látványban és népszerűségben egyaránt. Elkezdtek egy komolyabban fizető nagy cégre vadászni, a '85-ös ECTS-en pedig meg is egyeztek a Darling fivérekkel, hogy egy darabig nekik fognak dolgozni. A Codiesnál megjelent első játékuk, a *Super Robin Hood* egyből bombasiker lett, 100 ezer példányban kelt el és 10 ezer fontot hozott az ikerpár konyhájára. A sikertől a srácok megtáltosodtak, és rövid idő alatt még rengeteg kiváló játékot készítettek, többnyire elsősorban CPC-re és Spectrumra, ilyen volt a *Ghost Hunters*, a *Grand Prix Simulator*, a *Professional Ski Simulation*, a *3D Starfighter*, a *Fruit Machine Simulator*, az *Advanced Pinball Simulator*, a *Pro BMX Simulator* és az *Incredible Shrinking Sphere*. Az ikerpár legeslegnagyobb dobása azonban a *Dizzy* sorozat beindítása volt '86-ban, ebben jelent meg számos gépre a *Dizzy*, a *Treasure Island Dizzy*, a *Fantasy World Dizzy*, a *Magicland Dizzy*, a *Spellbound Dizzy*, a *Dizzy Prince of the Yolkfolk*, a *Crystal Kingdom Dizzy*, a *Bubble Dizzy*, a *Fast Food*, a *Kwik Snax*, a *Panic Dizzy*, a *Bubble Dizzy* és a *Dizzy Down the Rapids*. Mindezek mellett meglehetősen korán kezdtek el konzolokra is fejleszteni, GB-re, MS-re, MD-re, Mega CD-re, Saturnra és PS1-re is dolgoztak, igaz ezek mind portolási munkák voltak, ilyen volt a *Judge Dredd*, a *Marko's Magic Football*, a *Theme Park*, a *Syndicate* és a *Creature Shock* néhány változata. Az ikerpár '90-ben alapított saját céget Interactive Studios név alatt, amit később Blitz Games-re neveztek át, ez ma is aktív és meglehetősen nagyra nőtt, több stúdióban több mint 100 embert foglalkoztat, és minden aktuális gépre fejleszt. Az ikrek nagyjából a cégalapítás óta öltönyösök, így természetesen valamilyen szinten a Blitz minden játékán dolgoztak a *Chicken Runtól* a *Gloveren* és a *The Mummy Returns*-ön át a *Bad Boys II*-ig, rengeteg egyéb anyag mellett. A Dizzy rajongók számára jó hír lehet még, hogy a cég fontolgatja Dizzy feltámasztását is, amennyiben elég leendő vásárló jelzi ez irányú igényét.

SHAUN SOUTHERN

A nyelvtörő nevű angol Shaun „Sout" Southern egy iskolai PET-en kezdett el játékokat kódolgatni a saját szórakozására, majd folytatta ezt a tevékenységet VIC 20-on, Apple-ön és C64-en is, az aktivitás pedig hamarosan pénzkereső foglalkozássá vált számára. A személyéről nagyon kevés információt lehet találni, az általa írt játékok száma pedig a végtelenhez közelít, így azt sem tudtam kideríteni, hogy mi volt az első kiadott munkája, de valószínűleg a '82-ben először Apple-re megjelent *Trailblazer* és *KikStart* páros valamelyike kezdhette a hosszú sort. A programozó, játéktervező és zenész Sout egy grafikus haverjával, Andrew Morris-szal alapította meg a Mr. Chip Software névre keresztelt cégét '82-ben, majd egyből pumpálni is kezdte csöstül a játékait Apple-re, C64-re és C16-ra, a témái egyébként többnyire autósak és motorosak voltak, de írt azért mászkálós, gyűjtögetős, lövöldözős és egyéb ügyességi játékokat is. A cég mellesleg 7 évvel később megváltoztatta a nevét Magnetic Fields Software Designra, nagyjából akkor, amikor átnyergelt a 16 bites gépekre. Sout hosszú 8 bites szoftografiáját sok egyéb mellett az alábbi címek alkotják: *Ad Infinitum*, *Arthur Noid*, *Bandits at Zero* (*Bandits* és *Hall of Fame* címen is ismert), *Cosmic Causeway* (*Trailblazer II* címen is ismert), *Dingbat*, *Dizasterblaster*, *Duck Shoot*, *Formula 1 Simulator* (*Pole Position* címmel is kiadták), *Hero of the Golden Talisman*, *Hummdinger*, *Jetbrix*, *KikStart* (*Kik-Start* címen is ismert), *KikStart 2: The Construction Set* (*Kik-Start 2* címen is ismert), *Laserwheel*, *Laza!*, *Olympic Skier*, *Pacmania*, *P.O.D.* (*Proof of Destruction*), *Speed King*, *Super Scramble Simulator*, *Super Snake Simulator*, *Trailblazer*, *Tutti Frutti* és *Vegas Jackpot*. Amikor áttért Amigára és Atari ST-re, egy kicsit belassított, és jobban ráfókuszált az autós témákra, a legjelentősebb ilyen alkotásai a *Super Cars 1-2*, a *Lotus* trilógia és az *Amigás Super Scramble Simulator* voltak, azonban még ezekre a gépekre is írt időnként más jellegű anyagot, például a *Crystal Dragont* és a *Kid Chaos*-t, sőt még irkált ingyenes játékokat is, ilyen volt az Amigás *P.O.D.* és az *MF Tanks*. A 16 bites korszak kifutása után Sout PC-s raliszimulátorokat kezdett el gyártani, ennek eredményeként jelent meg a *Rallye Racing 97*, a *Rally Championship* (*Network Q Rally Championship* címen is megjelent), az *International Rally Championship* és a *Mobil 1 British Rally Championship* (*Rally Championship* és *Rally Championship 2000* címen is megjelent). Sajnos ez utóbbi 99-es anyag után pár évre elvesztettem a fonalat,

valószínűnek tartom, hogy a mostanában csődbe ment sok kis céggel egyetemben a Magnetic Fields is tönkrement, a legújabb megjelent játék, amin Sout programozóként dolgozott ugyanis a Warthog nevű cég által jegyzett idei *Looney Tunes Back in Action*.

DAVID PERRY

A kezdetben berepülőpilótai álmokat szövögető, Észak-Írországban született David „DP" Perry érdekes módon kezdte karrierjét, 15 évesen már játékprogramozói könyvekbe irkált begépelhető kisebb forráskódokat, feltehetően ZX81-eseket (az volt az első gépe), majd saját maga is megírt és kiadott egy ilyen jellegű önálló könyvet *Astounding Arcade Games* címmel. Ezt követően, 17 évesen félbehagyta a középiskolát, fogta magát, átköltözött a nagy szigetre, kinézett néhány neves céget, és elkezdett nekik Spectrum és CPC játékokat fejleszteni és portolni. Az első komolyabb játéka a Chris Hinsley által készített Spectrumos *Piyamarama* CPC-s átirata volt, amit a *Beyond the Ice Palace*, a *Captain Planet*, a *Dan Dare III: The Escape*, a *Drakmaze*, az *Extreme*, a *Great Gurianos*, a *Herbert's Dummy Run*, az *Ikari Warriors*, a *Paperboy 2*, a *Pot-holing Pete*, a *Savage*, a *Smash TV*, a *Stainless Steel*, a *Teenage Mutant Hero Turtles*, a *Three Weeks in Paradise*, a *Tintin in the Moon* és a *Trantor the Last Stormtrooper* követett, rengeteg egyéb mellett. Ez után jött el DP számára a 16 bites időszak, amit a legendássá vált *Supremacy* című stratégiai játékával kezdett meg, aminek hatására a Virgin Amerikába hívta, és rábízta az *Overlord*, a *The Terminator*, a *Global Gladiators*, a *Disney's Aladdin*, a *Cool Spot* és a *Walt Disney's The Jungle Book* fejlesztését is. Miután Amerikában megkapta a zöld kártyáját, 93-ban megalapította a saját cégét, a Shiny Entertainmentet, majd megalkotta *Earthworm Jim*et, a karaktert és az azonos című játékot, amivel a 16 bites játéktörténelembe is beírta a nevét. DP még két *Earthworm Jim* folytatást készített (a többit már más cégek fejlesztették), továbbá a figurát a játékiparon túl is értékesítette, így lett Jimből akciófigura, képregényhős és rajzfilmsorozat is. Ez utóbbi „gyermekeire" DP legalább annyira büszke, mint a játékaira, hiszen kis fejlesztőcégek akkoriban még nem voltak képesek betörni más szórakoztatóiparba. Ezeket követően jöttek a modernebb gépek, és az azokra megjelent *Mutant Penguins, Wild 9, MDK, R/C Stunt Copter, Sacrifice, Messiah* és *Enter the Matrix*. Ez utóbbi bár kritikailag nagyot bukott, üzletileg valószínűleg DP eddigi legsikeresebb játéka volt, és egyben eddig az utolsó megjelent is. Sajnos a Shiny nagyon titkolózik, hogy mit fejleszt jelenleg, de bizonyára DP és csapata most sem pihen, DP mellesleg öltönyösként is kiveszi részét a programozásból, sőt amikor csak teheti, segíti a kezdő játékfejlesztőket is, egyrészt az interneten keresztül, másrészt a játékfejlesztő konferenciákon tartott előadásaival.

ANDREW BRAYBROOK ÉS STEVE TURNER

Szomorú történet az angol Andrew Braybrooké, ő ugyanis az egyik legtehetségesebb és legjobban sztárolt fejlesztő volt a '80-as években, sokak példaképe, akit szinte havonta fényeztek a Zzap 64 magazinban is Jeff Minterrel és a Rowlands fivérekkel egyetemben. Braybrook kezdetben számlázó programokat irkált GEC Marconi gépekre, majd '83-ban csatlakozott egy Steve Turner nevű (szintén legendássá vált programozó és szintén volt üzleti szoftverfejlesztő) haverja kis cégéhez, a Graftgoldhoz, ahol kezdetben Spectrum, Dragon és CPC, majd C64, Amiga és Atari ST, végül pedig CD32, MS, GG, MD, SNES, PS1 és PC anyagokat írtak. A következő játékokon dolgoztak, ezek közül soknak több portja és folytatása is született: *3D Space Wars, 3D Seiddab Attack, 3D Luna-Attack, The Legend of Avalon, Gribbly's Day Out, Dragontorc of Avalon, Paradroid, Astroclone, Quazatron, Uridium, Alleykat, Ranarama, Magnetron, Morpheus, Flying Shark, Intensity, Orion, Head The Ball, Rainbow Islands, Soldier of Fortune, Bushido, Simulcra, Off Road Racer, Realms, Offroad, Fire and Ice, Superman, Nipper vs. The Cats, Ottifants, Empire Soccer 94, Virocop, International MotoX* és *Hardcorps*. Sajnos ez utóbbi megjelenése után '98-ban a Graftgold eladósodott és megszűnt, mivel sorra csődbe mentek a kiadóik, és nem bírtak már anyagilag lépést tartani a rohanó technológiai fejlődéssel, ez után Braybrook és Turner visszament üzleti szoftvereket fejleszteni, az utolsó információim szerint Braybrook egy biztosítótársaságnál dolgozik most. Érdekesség még, hogy a Graftgold teljes szellemi vagyonát pár éve megvásárolta a szintén régi motorosok által alapított Jester Interactive, a célból, hogy a cég legnépszerűbb, Braybrook által programozott játékait, a *Uridium*ot és a *Paradroid*ot folytassák aktuális gépeken is, sajnos ezekről jó ideje nem lehet hallani semmit, így nem biztos, hogy lesz belőlük valaha is valami.

PETER MOLYNEUX

Míg Braybrook és Turner története egy balszerencsés példa, amit egy sikeres játékfejlesztő sem szeretne átélni, a kopaszodó Peter Molyneux sztorija a pozitív ellenpélda. Az angol Molyneux ugyanis annyira sikeres fejlesztő és üzletember, hogy bekerült a világ párszáz leggazdagabb embere közé, és egy saját kastély megvásárlását is megengedhette magának. Az ő története kisgyermekkorában kezdődött, amikor elmélyülten figyelte a szorgos hangyák munkáját, sőt időnként be is avatkozott a hangyaboly életébe, szadizta, és cukorral jutalmazta az apró állatokat, az élmény hatására pedig a hangyák istenének érezte magát. Miután felnőtt, a '80-as évek elején egy Taurus nevű üzleti szoftverfejlesztő céget alapított, és ott dolgozott, majd az évtized vége felé a cég kapott pár Amiga gépet a Commodore-tól, a masina grafikai képességei pedig nagyon lenyűgözték bekezdésünk hősét. Ennek hatására fordult Molyneux komolyabban a játékfejlesztés felé, '87-ben megalapította a Bullfrogot, és elkészítette a Fusiont, néhány meg nem jelent játékkal egyetemben. Aztán jött a nagy ugrás, Molyneux-nek eszébe jutottak a hangyás élmények, és megcsinálta a *Populous*-t, az első istenszimulátort, amiben a kis háborúzó, építgető, éldegélő embereket kontrolálhattuk, legalábbis azokat, akik hittek bennünk. A játék eszméletlen nagy siker lett, nem csak az alapötlet, a valós idejű stratégiai játékmenet, de a vizuális motor is nagyon ütött, Molyneux ezért többé-kevésbé, kisebb leágazásokkal tarkítva ezt az istenszimulátor témát viszi tovább az óta is. A legnagyobbat mégsem játékeladással, hanem cégeladással kaszálta, '95-ben óriási pénzért eladta a Bullfrogot az EA-nek, azonban nem saját magának már nem volt akkora kedve dolgozni, két év múlva ott is hagyta a céget, hogy megalapítsa a ma is aktív és sikeres Lionhead Studios-t. Molyneux egyébként az alábbi legendás játékokon dolgozott, jó részük természetesen már nem Amigára, hanem PC-re és konzolokra jelent meg, és sok közülük több folytatással és kiegészítő lemezzel is bővült: *Populous, Powermonger, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Hi-Octane, Theme Hospital, Dungeon Keeper* és *Black & White*. A legújabb játék, amihez köze volt, a nemrég megjelent *Fable*, de ennek fejlesztésében valószínűleg csak kisebb mértékben vett részt, ezt ugyanis a Lionhead egyik leányvállalata, a Big Blue Box Studios fejlesztette. Mellesleg jelenleg is több játékon dolgozik párhuzamosan, a *Black & White 2*-n, a *Dimitri*n és a *The Movies*-on, továbbá valamilyen szinten valószínűleg belefolyt a Lionhead egy másik leányvállalata által fejlesztett, és nemrég félbehagyott *BC* munkálataiba is.

EUGENE JARVIS

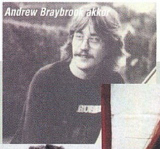
Az '55-ben született amerikai Eugene Jarvis neve valószínűleg kevésbé közismert, pedig ő is egyike azoknak az igazán régi programozó és játéktervező pioníroknak, akik a játéktermi gépeikkel a cikksorozatban szereplő nagy öregek jó részét a pályára csábították, többek között Mintert és Macleant is. Jarvis biokémikusnak tanult a Berkley Egyetemen, amikor elkezdett hobbiból programozni egy ottani CDC 6400-as nagygépen, és ott találkozott az első számítógépes videojátékával is, a '62-ben íródott legendás *Space Wars*-szal. Diplomázása után már jobban érdekelték a számítógépek, mint a biológia, elhatározta, hogy olyan mesterséges intelligenciát ír, ami átmegy a híres Turing Teszten, az ilyesmi gyakorlásához fordítóprogramozói munkát keresett és talált a HP-nél. Az ottani melót három nap alatt megunta, de nem maradt munka nélkül, kilépése napján már meghívták egy akkor még ismeretlen kis céghez, egy bizonyos Atarihoz flipperprogramozónak és zenésznek. Egy ideig flipperszoftvereket készített, feltehetően a '77-ben megjelent *Airborne Avenger* masina volt az első kiadott munkája, de sok további flipperen is dolgozott, például a szintén Ataris *Superman*en, *Atarians*-on és *Space Riders*-en, a Williams-nél pedig a *Gorgar*en, az *F-14 Tomcat*en, a *Firepower*en és a *High Speed*en. Az Ataritól tehát idővel átment a Williams-hez, és ott kezdett el a flipperek mellett videojátékokat is programozni, az első ilyen megjelent gépe a legendássá vált *Defender* volt, minden scrollozó lövöldözős játék őse. A játék sikerétől megrészegült Jarvis ez után elhatározta, hogy önállósodik, és létrehozta a saját fejlesztőcégét, a Vid Kidz-et. A Williams még bonuszokkal és tulajdonrész felajánlással sem tudta megtartani, a felállás ettől azonban nem változott nagyon, Jarvis külsősként is kizárólag a Williams és az azt felvásárló Midway vállalatoknak dolgozott, majd visszatért az anyacéghez, idén pedig Raw Thrills néven alapított új vállalatot. A kirobbanó sikerű *Defender*t követte a *Stargate* (*Defender II* címen is megjelent néhány későbbi portja), a *Robotron: 2084*, a *Blaster*, a *NARC*, a *High Impact Football*, a *Smash TV*, a *Cruis'n USA*, a *Cruis'n World* és a *Cruis'n Exotica*. Jarvis legújabb játéka és egyben a *Raw Thrills* első produktuma pedig a nyár közepén került a játéktermekbe *Target: Terror* címmel.

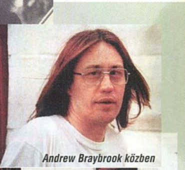
SID MEIER

Archer Macleanhez hasonlóan az amerikai Sid Meier is egyike azon kevés programozóknak és játéktervezőknek, akik elismert márkanévvé tudták tenni a saját nevüket, ráadásul annak ellenére, hogy csak a '80-as évek elején lépett a játékipar porondjára, rengeteg cikk hivatkozik rá „a számítógépes játékok atyjaként", nyilván tiszteletnyilvánításból. Meier az első cégét, a MicroProse Software-t '82-ben alapította egy pilóta haverjával, Bill Stealey-vel, és ez alatt a cégér alatt készítette el az első játékát is, ami a *Solo Flight* című 3D-s repülőszimulátor Apple változata volt. Az anyag persze portolva lett C64-re és más kortárs gépekre is, ahogy a későbbi 8 és 16 bites játékainak többsége is, egészen a PC-s korszakig. Az anyagot aztán követte a hasonló témájú *Spitfire Ace, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle* és *Gunship*, majd jöttek a hajós és tankos anyagok, a *Silent Service, Red Storm Rising* és *M1 Tank Platoon*, és beindult a stratégiás gépezet is a *Nato Commander*rel, *Crusade in Europe*-pal, *Decision in the Desert*tel, *Conflict in Vietnam*mal és *High Command: Europe 1939-45*-val. Természetesen a nagy dömpingben jelentek meg más jellegű Meier játékok is, hatalmas mérföldkő volt például a *Pirates!*, ami egy elég összetett, nagy szabadságot nyújtó anyag volt, de ott volt még a *Sword of the Samurai* és jó pár kalandjáték is, például a *Covert Action* és a *Return of the Phantom*. A '87-es *Pirates!* mellett vitathatatlanul a '90-es *Railroad Tycoon és Civilization* voltak a fazon legismertebb és legmeghatározóbb produktumai, aztán ott volt még a *Magic: The Gathering*, a *Colonization*, a *CivNet*, a *Gettysburg!*, az *Antietam!*, az *Alpha Centauri*, az *Alien Crossfire*, az *Age of Mythology*, a *SimGolf* és a többi. Meier egyébként már a '80-as évek közepén elkezdte odabiggyesztgetni szinte minden játékának a címe fölé azt, hogy „Sid Meier's", így a legtöbb helyen ezzel az előtaggal együtt emlegetik a fenti címeket, én helyszűke miatt ezt mindenhol lehagytam, ahogy a többrészes sorozatok különféle állomásait sem neveztem meg külön, természetesen sok említett játék hízott sorozattá. Meier '96-ban váltott céget, a MicroProse egyik tulajdonosából az egyik munkatársa és barátja által alapított FIRAXIS Games kreatív fejlesztési igazgatója lett, ha úgy vesszük lejjebb lépett a ranglétrán, bizonyára megvolt az oka rá. Természetesen ő az új cég legfontosabb kulcsembere és játéktervezője is, ami a legtöbb MicroProse-os játékának a jogait is megszerezte, így azokat is folytatja, lásd például az új *Pirates!* remake-et.

Ennyi fért a két oldalra ebben a hónapban, de mint azt a bevezetőben is írtam, januárban jön a folytatás, amiből már Shinji Mikami sem marad ki, a zseniális dramaturgiai érzékkel megáldott japán játéktervező rajongói pedig addig is enyhíthetik az információéhségüket a témában a 2003 májusi Konzolban megjelent „Pixelhősök a poligonkorban – A Resident Evil játékok története" cikk fellapozásával.

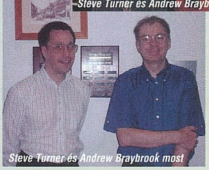
Credo

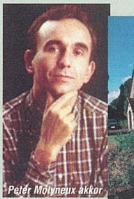

Andrew Braybrook akkor

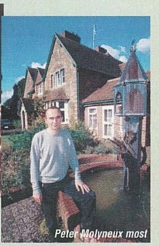

Andrew Braybrook közben

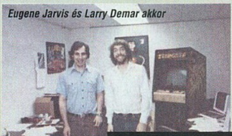

Steve Turner akkor


Steve Turner és Andrew Braybrook közben


Steve Turner és Andrew Braybrook most

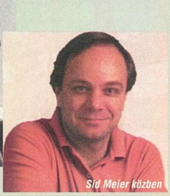

Peter Molyneux akkor

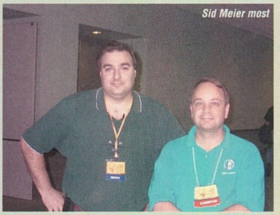

Peter Molyneux most


Eugene Jarvis és Larry Demar akkor


Eugene Jarvis most


Sid Meier akkor


Sid Meier közben


Sid Meier most

VALÓBAN KAPHATUNK A JÁTÉKOKNÁL IGAZI TÉRHANGZÁST ?

Az attól függ. A Dolby Digitalos és Pro-logic II-es játékokat nem úgy kell elképzelni, hogy valóban ott érzed majd magadat a helyszínen, és tényleg a nyakadba lihegnek a zombik. Ha ezt várod, csalódni fogsz. Ehhez hasonló érzést csak egy nagyon jól beállított házimozi rendszer, és egy-két nagyon jól kikevert film esetén tapasztalhatunk. Persze az is tény, hogy sok játéknál figyeltem már meg nagyon jól kikevert hangokat, melyek egyértelműen a térben vándoroltak. Általában FPS és autós játék esetén vehető észre hasonló. De nem is ezért érdekes egy jó hangrendszer használata, hanem inkább azért, mert rendkívüli módon képes megnyitni a televíziók (általában) szegényes hangterét, ezen kívül jóval tisztább és erőteljesebb hangzást kaphatunk.

Sok olyan új hangra, neszre, és zajra fel fogsz ezután figyelni, amiről eddig nem is tudtad, hogy létezik. **Szerintem rendkívül megnöveli a játékélményt!** Még tisztább, és pozícionáltabb hangokat eredményezhet, amennyiben lehetőségünkben áll az Xbox és a PS2 digitális hangkimenetét is kihasználni. Főleg azért, mert általában az olcsóbb hangrendszerek jellegzetessége, hogy csak a minőségibb hangjelek esetén képesek igazán megmutatni, hogy mit tudnak, és az egyre gyengébb minőségű analóg hangjelek esetén már aránytalanul rosszabb lesz az eredmény. (Hasonló effekt figyelhető meg sok olcsóbb plazma TV esetén, amelyek nagyszerűen jelenítik meg a kiváló minőségű komponens jelen át továbbított DVD műsorokat, de a rosszabb minőségű RF jelen át továbbított sima tévéműsornál már eléggé „zizis" lesz a kép.) A drágább hangrendszereket pedig egy képcsöves televízióhoz tudnám hasonlítani, amelyek még a gyengébb videojelekkel is jól megbirkóznak.

Ami pedig sok televízió virtuális hangzását illeti, hát eléggé szkeptikus vagyok velük szemben. Általában a sima bal/jobb hangfalakkal próbálnak különböző visszhangos effektek segítségével térhangzást szimulálni, de az eredmény amellett, hogy nem sok köze van az igazi térhangzáshoz, inkább *szánalmasnak* mondható. Hasonló hangzást kaphatunk, ha a tévénket bevisszük a fürdőszobába.

A Logitech kiváló minőségű termékei tökéletesen alkalmasak arra, hogy konzoljainkhoz és játékainkhoz használjuk őket. A következőkben a legújabb hangrendszereiket mutatjuk be és ajánljuk nektek!

LOGITECH X-230

A Logitech legfrissebb 2.1-es alapmodellje, a 35 W (RMS) összteljesítményű **X-230** valamivel 12.000 Ft-os ár alatt kapható (2 év garanciával). A hangrendszer kettő kétutas szatellit hangsugárzóból és egy mélynyomóból áll, melyeket gyorsan kössünk is össze a D-Sub kábellel. Hangbemenetnek egy jackdugó végű kábel szolgál, amit legegyszerűbb, ha egyenesen a tévébe dugunk. A legtisztább összeköttetést akkor érhetnénk el (főleg, ha csak mono a tévénk), ha beszereznénk egy jack RCA átalakítót a konzolunk RCA-s hangkimeneteihez, de ilyet elég bonyolult találni, főleg jó minőségűt. A kábelek sajnos viszonylag rövidek, úgyhogy másfél méternél sajnos nem nagyon lehet messzebb tenni egymástól a két hangsugárzót. A szatellitek árnyékoltak, de a mélynyomót ne tegyük közvetlenül a tévéképernyő közelébe!

A szatellitekkel különösebb problémám nem volt, ha nem is voltak túl erőteljesek, azért szép tisztán szóltak, és tökéletesen szimmetrikusan beállítva nagyon szép, majdhogynem térhangzású, ún. „fantomcentert" kaptam. A mélynyomó bár erőteljes, de az enyhén „kopogós" hangzásával kicsit elütött a két hangsugárzótól, így ha szimmetrikus hangot szeretnénk, kulcsfontosságú a mélynyomó megfelelő elhelyezése. Akárhogy is, még a jobb tévéhangokhoz képest is *nagyságrendekkel* tágabb terű és tisztább hangzást kapunk, ami ilyen alacsony áron sok más konkurens hangfal típussal összehasonlítva is mindenképpen kiváló vételnek számít.



LOGITECH X-530

Az **X-530**-as már egy „fokkal" komolyabb 5.1-es hangfalrendszer. Körülbelül 18.900 Ft-os áron 70 W (RMS) összteljesítményt nyújt (2 év garanciával). Külsőre az X-230-asra hasonlít, de valamivel nagyobb a mélynyomója, és itt kettő kétutas hangsugárzó helyett öt áll a rendelkezésünkre. Hála a különböző színű hangfalkábeleknek könnyedén csatlakoztathatjuk a hangsugárzókat a mélynyomóhoz. A rövid kábelek sajnos igen bosszantóak, főleg a fronthangfalak esetén. Valószínűleg nem gondoltak arra a dizájnerek, hogy valaki a tévéje előtt szeretne egy 5.1-es hangfalrendszert felállítani – ezek szerint az 530-ast eredetileg számítógépes „játékállomások" közelébe tervezték. (A dolgot 5 darab párszáz forintos jack-es hosszabbító kábellel orvosolhatjuk!)

Hangbemenetként három jackdugó szolgál. Na, és most jön a feketeleves! Az egy dolog, hogy a hangrendszerben nincsen Pro-logic dekóder, de még arra sincs lehetőség, hogy egyetlen sztereo hangsávval az egész rendszert megszólaltassuk. Ha a zöld jackdugókat használjuk, akkor csak és kizárólag a front hangfalakból jön a hang. Ha a sárgát használjuk, akkor csak a centerből, ha pedig a feketét dugjuk be mondjuk a tévébe, akkor pedig csak a hátsó hangfalak szólnak. A mélynyomó természetesen minden esetben működik, de azt hiszem ezt máshogy kellett volna megoldani.

A hangrendszer leírásában szerepel egy útmutató, hogy mit csináljunk, ha konzolhoz szeretnénk használni az X-530-at: egy adapter segítségével osszuk meg a bal/jobb RCA hangok jelét két jackdugóra, vagyis az elülső és a hátulsó hangfalakra. Ezzel egyrészt az a probléma, hogy ilyen átalakítót csak szakboltokból tudunk szerezni, másrészt pedig így még mindig nem tudjuk használni a center hangsugárzót. Kár, pedig sima 2.1-es használat esetén is érezhetően jobb minőségűnek bizonyult a rendszer, mint az X-230-as esetén. A szatellitek lényegesen erőteljesebbek és tisztábbak, de ami nagyon tetszett, hogy valamilyen oknál fogva itt sokkal nagyobb összhangban voltak a szatellitek és a mélynyomó!

A kérdés az, hogy érdemes-e ilyen hangrendszert vásárolni, ha nem egy 5.1-es hangkártyához használjuk? A válaszom: igen, de ehhez igen leleményesnek kell lenni, és nem árt egy kis technikai hozzáértés sem. Egyrészt sok DVD lejátszó hátulján találunk saját 5.1-es analóg hangkimenetet, amit néhány RCA/jack átalakító segítségével hozzácsatlakoztathatunk az X-530-hoz. Másrészről úgy tudom, hogy talán ritka, de elvileg létezik konzolokhoz is ilyen hat különálló RCA hangkimenetű véggel ellátott kábel is. (Csak kár, hogy ilyenkor az ehhez a kábelhez tartozó videó-kimenetre vagyunk rákényszerítve.) Ebben az esetben viszonylag olcsón, a szükséges kiegészítőkkel együtt max. 30.000 Ft-os áron egy rendkívül jó 5.1-es analóg hangrendszert kapunk!



LOGITECH Z-5500

A Logitech **Z-5500**-as modellje már egy jóval komolyabb darab, méghozzá egy igazi THX minősítésű 5.1-es, 500 W (RMS) összteljesítményű házimozi rendszer (2 év garanciával). Elsőként talán nem is a kis szatellitek formás dizájnja, hanem a hatalmas mélynyomó gyakorol igazán komoly hatást ránk. Jelen esetben ez utóbbi egyben az erősítő is, amelyet egy D-Sub kábellel összekötött központi egységgel irányíthatunk. Nagy örömünkre még távirányítót is kapunk a rendszerhez! Tekintettel arra, hogy mindegyik szatellit kábelének vége saját színnel lett ellátva, az összeszerelés pofon egyszerű. Ha egy nagyobb termet nem is, de egy közepes, 4x4 méteres szobát kényelmesen berendezhetünk, hála a viszonylag hosszú kábeleknek.

Szeretem ha a hangzás tág teret kölcsönöz, ezért a fronthangfalakat mindig az elülső sarkokba szoktam helyezni. A centersugárzót ne közvetlenül a TV-re helyezzük, hanem tegyünk alá mondjuk egy kis terítőt, mert azontúl, hogy a rezonálástól esetleg egyenetlen lesz a hang, még le is eshet a földre. A hátsó hangfalakat csak alig mögöttünk helyezzük el, majdnem velünk merőlegesen. A mélynyomót ne tegyük teljesen a sarokba, különben csak állóhullámokat gerjesztünk. (A beállításához mondanék egy trükköt: a legjobb, ha elindítunk a rendszeren egy tucc-tucc zenét, majd kihúzzuk a többi hangsugárzót, és egyszerűen megkeressük a mélynyomó helyét, ahol a legerőteljesebben, de legtisztábban hangzik.)

Minden fontosabb funkciót tud a készülék, beleértve az analóg hangok különböző effektjeit. A rendszer továbbá tartalmaz minden szükséges hangdekódert, mint a Dolby Pro-logic II, Dolby Digital, DTS, és DTS 96/24. (A videojátékokhoz csak az első kettő lesz szükséges.) A szabványos 5.1-es DTS hangdekódolást kizárólag csak néhány film használja, mint pl. a Gladiátor, Múmia 1-2 stb. A DTS nagyobb adatrátájú digitális hang, mint a Dolby Digital 5.1, de nem is tömöríthető olyan könnyen, ezért helyhiány miatt csak ritkán teszik fel DVD-kre a filmek DTS hangsávját. A DTS 96/24-et nagyobb adattartományú DVD-Audio formátumú hangfelvételeknél használják.

A rendszeren két digitális és több jackdugós analóg hangbemenetet találunk. A digitális hangbemenetek közül az optikaira elsősorban a videojátékokhoz (PS2, Xbox) lesz szükség. A másik, ún. koaxiális digitális hangbemenet elfogadottan jobb adattovábbítást biztosít, de ezt jelenleg csak DVD lejátszók használják. Xbox esetében egyértelműen optikai kábelt kell használni a Dolby Digital 5.1-es digitális hangzáshoz. A PS2 ugyan nem képes játék közbeni DD 5.1-re, csak analóg DPL II-re, ettől függetlenül nyugodtan használjuk a gép optikai bemenetét. Egyrészt sok játék átvezető filmje átmenetileg átvált DD 5.1-re, másrészt mondjuk egy 5000 Ft-os optikai kábelen, vagyis digitális úton továbbított nyers analóg hang vitathatatlanul tisztább, mintha akármilyen drága analóg RCA kábeleket és átalakítókat használnánk. Apropó! Érdemes jobb minőségű, vagyis drágább optikai kábelt használni, hiába digitális adatról van szó, ugyanis olcsóbb kábeleknél előfordulhat, hogy csak fáziskéséssel jut el az infó az erősítőhöz. Gamecube-hoz jobb híján szükség lesz egy jack/RCA átalakítóhoz.

A rendszer most kb. 90.000 Ft-os áron kapható, ami elsőre nem hangzik rosszul, de ilyen árkategóriában már érdemes megvizsgálni, hogy mennyire széleskörű a felhasználhatósági területe. Nézzük először a játékokat. Elsősorban olyan tökéletes hangzású Xbox-os stuffokkal próbáltam ki a rendszert, mint a Halo 2, vagy a Burnout 3. Ezek a játékok egyszerűen ordítanak egy digitális 5.1-es rendszerért! De természetesen nem hagytam ki a buliból a San Andreas-t, a Socom II-t, és a Metroid Prime-ot sem. Utána rákötöttem a Z-5500-at egy kiváló hangminőségű DVD lejátszóra, és olyan tökéletesen kikevert filmekkel teszteltem, mint a Gladiátor, A két torony, Függetlenség napja, Halálhajó, Klónok támadása, Ál/arc, stb. Majd betettem a lejátszóba különböző stílusú dalokat is. Összességében elmondhatom, hogy a Z-5500 egyszerű számítógépes hangfalnak *túl komoly*, filmekhez és zenéhez *jó*, videojátékokhoz pedig *kifogástalan*. Sajnos a kis egyutas szatellitek ereje néha kicsit eltörpül a brutális mélynyomó mellett, és ez a hiányosság filmeknél már jobban kivehető. (A centerből szűrődő párbeszédek pl. visszafogottabbak voltak a filmek hangzásához képest.)







Összességében rendkívül gyönyörű és tiszta hangreprodukcióban volt részem játék közben. A szatellitek és a mélynyomó tökéletes összhangban voltak egymással. Ami pedig a mélyebb hangtartomány visszaadását illeti, gyakorlatilag egyetlen film vagy játék sem okozott a rendszernek problémát, sőt, még bőven maradtak neki tartalékai. Végezetül annyit mondanék, hogy bár egy kis hozzáértéssel és utánjárással talán lehetne jobb rendszert találni, amelyhez még egy teljes körű lejátszó (CD-DVD stb.) és egy rádió tuner is dukálna, de két okom is van rá, hogy a Z-5500-at ajánljam. Egyrészt pofon egyszerű az összeszerelése és a használata, másrészt ilyen bivaly mélynyomót hasonló árú összeállításban nem nagyon fogunk találni! (Egy ilyen minőségű mélyláda magában körülbelül hatvanezer forint!)

LOGITECH USB HEADSET 20

Alig 12.990 Ft-os áron kapható 2 éves garanciával a Logitech legújabb headset kiegészítője a PS2-höz. Az USB Headset 20 egy hangfelismerő mikrofon és fejhallgató az egyben. A digitális adatfeldolgozás és a zajszűrő mikrofon kristálytiszta hangzást biztosítanak, természetesen USB kompatibilis. Hosszú távon is rendkívül kényelmes darab. A fejpántja állítható, és három különböző fülpárna közül is válogathatunk: bársony, műbőr, szivacs. Hála a 3 méteres kábelnek, attól sem kell tartanod, hogy véletlenül lerántod a konzolt a földre. Ez a hangfelismerősdi nem egy utolsó móka, azt hiszem én is beszerzek magamnak egy ilyet otthonra, ugyanis egyre bővül

az USB-s headsetes PS2 játékok listája: pl. Socom, Killzone, SWAT, Manhunt stb.



LOGITECH CORDLESS HEADSET FOR XBOX

Bődületes, hogy mennyi multimédiás kiegészítőt dob piacra a Logitech! És, hogy az X-esek se maradjanak ki a buliból, számukra is készült egy új Headset. Na, de mi szükség lehet egy ilyen szerkezetre, ha az Xbox Live-os Starter Kithez alapból jár egy? Nos, ez egy *vezeték nélküli* Headset, amely rendkívül kényelmessé teszi az amúgy is pillekönnyű szerkentyű viseletét – és ráadásul milyen dögös külsővel lett megáldva. A leírás szerint a szerkentyű a 2.4 GHz-es rádiótechnológiát használja, amely kristálytiszta, késleltetés nélküli hangot biztosít, akár 9 méteres távolságból is. A szabályozható zajszűrő mikrofon kiszűri a nemkívánatos háttérzajokat.

Az újratölthető elemek akár hatórányi játékidőt is biztosíthatnak. A Logitech Cordless Headset for Xbox idén decembertől kapható, egy legutolsó árlista szerint az eredetinél tervezetten jóval olcsóbban, 11.190 Ft-os áron 2 éves garanciával.



Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



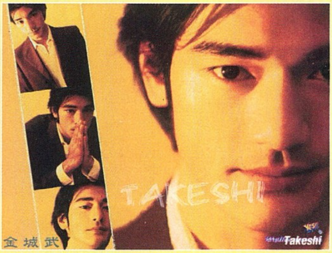




A sapporoi Yodobashi



A sapporoi Yodobashi



BIG IN JAPAN...
...HELYETT...
...ANTARU IN JAPAN!

SZAMURÁJZÓNA 2

Van egy tartozásom, melyet szeretnék gyorsan leróni, még itt a cikk legelején. Nem másról van szó, mint a címről, annak jelentéséről. Amikor írni kezdtem még az volt a terv, hogy a címadás miértje kiderül az első cikk szövegéből, de már nem fért be az a fejezet, mely választ adott volna erre a kérdésre. Az ok, ami miatt a *Szamurájzóna* címet választottam egyszerű: régesrégen volt egy sci-fi-horror-akármicsoda sorozat a tévében, melynek Twilight Zone volt a címe. A magyar csatornákon is játszották – igencsak megkésve –, *Alkonyzóna* címmel. A sorozatban misztikus jelenségek, kísérteties sztorik, a „megmagyarázhatatlan" volt a „főszereplő". Én ezt a címet alakítottam át japánosra, az alkony helyett szamurájt használva. Mivelhogy azokon a dolgokon kívül, melyeket nagyon jónak tartok Japánnal kapcsolatban, olyasmikről is próbálok írni, melyek a magyar gondolkodásnak kissé furcsák, meghökkentők lehetnek.

Ilyen például a japán egyetemista srácok kollégiuma. Én is lehúztam egy évet egy ilyen koleszban néhány sorstársammal. A legjobb barátom az egyetemen egy amerikai srác, Jack volt. Ő tudta, hogy mi is az a Twilight Zone... Egy olyan hely, ahol józan ésszel felfoghatatlan, meghökkentő dolgok történnek; egy másik dimenzió, kiszakadva a normális, hétköznapi világból. Amikor először szembesültünk azzal, hogy milyen furcsán, mennyire másképp élnek a japán diákok a fiúkoleszban, először csodálkoztunk, majd mosolyogva nyugtáztuk: a kollégium az Alkonyzóna szívében van. Persze nem minden kollégium ilyen az országban, de sok hasonló is van, ahol *a létesítmény vezetését maguk a diákok végzik*. Ennek valami elképesztő az eredménye. Valahogy úgy lehetne megfogalmazni: olyan az egész, mint egy rendetlen fiú szobájának és egy gigantikus méretű hangyabolynak a mutációja, királynő nélkül persze. A 3 szintes Keiteki-ryo nevű kollégium, melyben éltem, csillag alakú. A központi aulából indul ki a hat szárny különböző irányokba A-tól F-ig. (Vagy inkább a szörny hat csápja? :) Japánban nincs földszint, náluk az az első emelet. A szárnyakban laknak a diákok, mindenki saját szobában. Kb. 8-10 emberre jut egy konyha, egy zuhanyzó és 2 WC. Azért csak kb. 8-10 fő, mert az F-szárny, melyben a külföldi diákok laknak, kicsit különbözik a másik öttől méretben. Az aula olyan, mint egy játszótér. Havonta rendet raknak, de a rend csak néhány napig tart. A közepén tatamiból van építve egy sziget, ide lehet leülni, ha van valami rendezvény, melyek kezdetét hagyományosan a tradicionális japán dobbal, a taiko-val jelzik. Van persze hangszóró is mindenhol vész esetére, de az ilyen rendezvények előtt mindig dobbal hívják össze a bandát. Remek példa ilyen rendezvényekre a házi szumó bajnokság, ahol még a negyvenkilós srácok is indulnak. Egy kötelet fektetnek le körbe, ezzel jelezve a pályát, ahonnan az ellenfelet kilökve lehet győzedelmeskedni. Kívül áll a nézőközönség, és biztatja a srácokat. Van persze néhány „sztárjátékos", vagy inkább kolesz hülyéje, akiket kintről biztatnak bekiabálásokkal, akár egy Dragonball-béli bajnokságon. „Használd a szupererőd! Használd a szagodat!" Mindenki röhögött.

Az aula falait házi készítésű, festett plakátok borítják, mindenféle közelgő eseményre hívva fel a figyelmet. Van egy ócska zongora is a teremben, amin egész sűrűn játszotta valaki a Final Fantasy zenéit. Egyszer átnéztem a kottafüzeteket és bizony több olyat is találtam, amiben videojátékok, animék zenéi kaptak helyet. Kár, hogy nálunk nincs ilyen... Az aula szerves része az emeletre vezető lépcső is. Két fő funkciója van amellett, hogy fel lehet menni rajta a második szintre. Az egyik az, hogy mellette gyűjtik a megunt újságokat, magazinokat, mangákat egy hónapig, míg elszállításra kerülnek. Először rendezett, de pár nap múlva ez is egy szemétdombbá válik. Egész kis kincsesbánya, én az első héten találtam egy 6-7 darabból álló, gyorskötözővel egybefogott Famitsu sorozatot itt. Szépen magammal is vittem, majd a benne lévő egyoldalas, poszterszerű reklámokkal kidekoráltam kicsit a szobámat. Aki nem ismerné még, a Famitsu a leghíresebb japán videojáték magazin, melynek mára már vannak kistestvérei vagyis géptípusra specializált kiadványai: Famitsu PS, Famitsu GC, Famitsu Xbox.. Persze nem csak egy magazin létezik, ott van a Dengeki, ami szintre kiköpött mása a Famitsu-nak csak a neve más. A Famitsu GameWave egy tipikusan DVD-n kiadott konzolmagazin, melyhez szinte már csak azért adnak újságot, hogy egy helyen lehessen árulni a többi papírra nyomott társával, melyek közt vannak heti gyakorisággal megjelenők is, ilyen például a Heti PS2 (súkan présztécú).

Teljesen más egy japán játékmagazin, mint az 576 Konzol! Vannak előnyei, de vannak hátrányai is hozzánk képest. Előnyük inkább helyzeti előny, hiszen Japánban első kézből kapják a híreket és nem jelent nagy problémát egy riport összehozása sem valamelyik kiadóval, játékkészítővel sem. A másik nagy különbség – mely egyben előny és hátrány is – a nagy oldalszám. Körülbelül 250 oldalas monstre magazinokról van szó! Ezekben persze van rengeteg reklám is, helyenként két oldalasak, többnyire játékreklámok. Sok helyet foglal el még az újság elején lévő különböző szempontok szerint felállított, sokszor 200-as toplisták bemutatása is. Utolsó hónap eladásai, olvasói toplisták, stb. Néhány oldal elmegy még az eddig megjelent játékok és a jövőben megjelenők listaszerű felsorolásával is. A cikkekben rengeteg a kép és kevés a szöveg. Ritkák az olyan velős leírások, mint az 576-ban, a hangvétel pedig valahogy nagyon távoli volt nekem a mi Konzolunkhoz képest. Persze nem csoda, hisz *minden hónapban írnak valamit a játékokról*, s mire azok megjelennek, már majdnem mindent tudni róluk. Tippek-trükkök rovatuk nagyon jó, képekkel, térképekkel segítenek a szöveg mellett a taktikák megértésében, titkok megtalálásában. Nagyon jól jött a MGS2 dögcédulagyűjtéséhez! Náluk is van filmajánló és egyebek, de a levélrovatuk az más. Az olvasók nem leveleket küldenek, hanem saját gyártmányú képeslapokat. Ezek saját rajzok, kedvenc karakterek szerepelnek rajtuk, kedvenc játékokból. A levél szavait sokszor a rajz mellé írják, néha meg egyenesen egysoros mangákat küldenek. A szerkesztő ezt szokta értékelni, kommentálni egy-két mondatban.

Visszatérve a kollégium aulájának lépcsőjéhez, a másik funkciója nem más, mint a hegymászás gyakorlása. A lépcső aljára ugyanis fel van szerelve egy mászófal, amin mindenki bemutathatja pókember-tudását. A balesetek elkerülése végett pedig régi szakadt matracokat pakoltak alá a srácok. Persze láttam olyat, hogy valaki egy esti ivászat után már nem ment vissza a szobájáig és ott húzta reggelig a lépcső alatt. Végül is mindegy, a szobában is láthatta volna mindenki – ez volt a legmeghökkentőbb dolog a kollégiumban –, mivelhogy a fiúk leszerelték a szobák ajtaját, sok helyen még egybe is nyitották őket! Tudom, elég nehéz lehet ezt így elhinni, de így van.

Azt pedig nem győzöm hangsúlyozni, hogy több ilyen kollégium is van, de ez mégiscsak különlegesség! Nem adják mindenhol a diákok kezébe az irányítást. Ez egy hihetetlen nagy kontraszt, mondhatni lázadás Japán másik, makulátlanul tiszta, rendezett világával szemben! Japán barátaim szerint a normálisabb diákok nem is bírják sokáig, inkább bérelnek egy lakást. A kollégiummal kapcsolatban érdekes megemlíteni még azt, hogy természetesen nagyban nyomják a játékokat a japán fiúk is. Ez leginkább a vizsgaidőszak előtti két hétben szembeötlő. A vizsgaidőszak nagyon kemény, ezért előtte mindig jól „kibulizzák" magukat. Ez a kollégiumomban abból állt, hogy az aula egy részét elkerítették. Szereztek pár kanapét, kivittek pár tévét, PS2-t, SNES-t, mahjongot, kártyát a játékhoz, illetve hűtőt, gázrezsót a főzéshez, evés-iváshoz, takarókat az alváshoz. Képzeld el, hogy két hétig folyamatosan ott voltak 10-12-en, a szobájukba pedig csak átöltözni mentek vissza! Végig ment a játék és mindig volt ott valaki. Ketten hárman a Final X-2-t nyomták, másik négy meg egyszerre valami megkonzolosított táblás játékot, mely leginkább a Mario Party-ra hasonlít. Voltak persze retro fanok is, akik a még mindig kapható Famicomon nyomták a jó öreg Mario-t. A második hét vége felé, mikor pont csak az egyik játékos volt jelen, csináltam egy fotót hátulról. Nem semmi szemétdombot alakítottak ki maguk körül! :D Az viszont becsületükre váljon, hogy végül szépen feltakarították mindent, hiszen nem semmi meló lehetett!

A cím tehát a japán kollégiumban eltöltött idő emlékének lett állítva, így lett belőle *Szamurájzóna*. S ha már szamuráj, akkor megmagyarázom a szó jelentését is. Elsősorban nem „középkori becsületes japán harcos"-t jelent, aki egy szál katanával legyőz egy hadsereget, ha kell, vagy éppenséggel családja becsületének megőrzéséért harakirit követ el, ha kell... Persze többnyire róluk van szó, ha szamurájokról beszélünk, de a szó valódi jelentése egyszerűen *vazallus, követő*. Kíváncsi vagyok neked vajon ki jut eszedbe először, ha azt mondják: szamuráj! Talán csak nem Tom Cruise? Esetleg az Ándzsin-szán, a régi Sógun c. filmből? Járatosabb vagy a mozi világában és rávágod, hogy a világhírű rendező, Kurosawa Akira filmje: *A hét szamuráj*? Vagy vérbeli gémerként egyből azt mondanád: Samanosuke az Onimushából? :) Nekem ma, a japán vállalati dolgozók jutnak eszembe. Csak ők nem egy nemes úr, hanem cégük felé kötelezik el magukat. Életük végéig (a nyugdíjig:) dolgoznak egy



Keiteki-ryo



A lépcső...



... és mellette a papírhalom



Mászófal a lépcső alján


Kapszulagépek


Kipróbálható játékok


Kipróbálható játékok



Két hét játék

vállalatnál és minden egyebet alárendelnek a munka érdekében. Szabadidőt, családot, s szerintem még egészségi állapotukat is. Nem lehet teljesen egészséges a kora reggeltől késő estig tartó munka, bármennyire szereti is csinálni az ember. Másik hátulütőként még a családra, hobbira is csak minimális idő marad. Ma már Japán is a változás korát éli. A fiatalok már nem akarnak reggeltől estig dolgozni, az apák nem csak vasárnap akarják látni gyerekeiket. De a változás nem könnyű, hosszú idő kell még neki.

Az 576 Konzolban mindig volt egy-két dolog, amire azt mondtam, ezt megpróbálnám én is! Az egyik ilyen az ajánló a Cool-Túrában! Rám nem vonatkoznak a játéktesztelés írott-íratlan szabályai, úgyhogy most egy hirtelen visszakanyarodással kedvenc szamurájunkhoz, Samanosukéhez, önkényes módon belekóstolok a filmajánló írásba.

Samanosuke arcát és (japán) hangját szolgáltató Kaneshiro Takeshi ugyanis igazi színész, kinek több olyan filmje is van, mit érdemes megnézni. Utoljára egy romantikus japán tévésorozatban láttam tavaly, de több mozifilmben is szerepelt már, elsősorban hongkongiakban. Nem csoda, hiszen annak ellenére, hogy tipikus japán arca és elsősorban jellegzetes japán orra van, nem teljes vérű japán és több nyelven is beszél. Most egyik személyes kedvencemet ajánlanám, amelyben egy másik híres személyiség is feltűnik a videojáték világból, nevezetesen Faye Wong, a kínai színész-énekesnő, akinek a Final Fantasy VIII gyönyörű betétdalát köszönhetjük. Már csak kettőjük miatt is érdemes belenézni a filmbe egy játékrajongónak, azoknak viszont, akik nem csak a hollywoodi popcorn-movie-kat értékelik, hanem az elgondolkodtatóbb, inkább csak art-mozik által játszott igazi filmeket is, azoknak kötelező. A sztori ismertetését nem cifráznám túl, ez mégsem a Cool-Túra rovat. A lényeg, hogy bepillanthatunk a hongkongi éjszakába, néhány ember életébe, melyeknek egy közös pontja van: egy kis kifőzde. A Samanosukét játszó Kaneshiro T. karakterét elhagyja szerelme, erre ő megfogadja, hogy egy hónapig minden nap vesz egy ananászkonzervet, mely az egy hónap utolsó napján jár le. S ha szerelme addig nem tér vissza hozzá, akkor egyszerre megeszi az egészet, majd beleszeret az első nőbe, akivel találkozik. A másik történetben Faye Wong a kis étteremben dolgozik, ahová eljár enni egy rendőr, kit szintén elhagy szerelme. A hűtlen kedves búcsúlevelét és a visszaadandó lakáskulcsot egy borítékban ott hagyja, volt barátja kedvenc kajáldájában. A levél végül is „kinyílik" Faye pedig titokban belopózik a törzsvendég lakásába, életébe és végül szívébe is. A film *Chungking Expressz* (rendezte: Vong Kar Vaj) címen Magyarországon is fellelhető! Faye Wong egyébként a FFVIII után olyan népszerű lett Japánban, hogy még japán nyelven is elkezdett énekelni, nem is akárhogyan! Sajnos nálunk elég körülményes beszerezni a lemezeit, nem úgy Japánban, ahol kis szerencsével még egy használt szoftverboltban is rábukkanhatunk vásárlás közben.

A japáni **játékvásárlás**t alapvetően két nagy csoportra oszthatjuk: új, illetve használt játék vásárlásra. A harmadik mód, a feketepiaci másolt szoftver kereskedelem Japánban teljességgel hiányzik! Egy év alatt egyetlen egy embert ismertem meg, aki másolt játékokat birtokolt, de ő Hongkongba, vagyis Kínába járt a munkája miatt és onnan vitt haza néha játékokat a gyerekeinek és DVD filmeket magának. A gépét is ott okosíttatta meg, a szigetországban gyűjtött tapasztalataim szerint, gémereknek feltett kérdéseim alapján kijelenthetem: ott ilyen munkát nem végeznek. Valószínűleg két oka van a feketepiac teljes hiányának. Az egyik az erős szabályozás, törvények betartása, a másik pedig az, hogy a játékok beszerzése nem jelent akkora anyagi gondot, mint Kínában vagy éppen nálunk. Új, vagyis bontatlan játékokat legkönnyebben a nagy elektronikai, híradástechnikai üzletházakban lehet beszerezni. A két legnagyobb a Yodobashi Camera és a BIC Camera. Minden nagyobb városban megtalálhatók, akár nálunk a MediaMarkt, viszont méretben hatalmas a különbség az ottaniak javára. Alapterületüket tekintve is tágasabbak és nem csak egy szintesek, hanem többnyire 5-7 emeletesek. *Nem egy plázában lévő, hanem egy pláza méretű elektronikai üzletről van szó!*

Ahhoz, hogy látható legyen milyen is egy ilyen, vegyük példának a sapporoi Yodobashit. Kint bömböl az üzlet reklámdalocskája. Fülbemászó dallam, a szöveg pedig arról szól, milyen jó is náluk vásárolni, mert remek a kiszolgálás, nagy a választék és még parkoló is van a tetőn! Belül digifényképezők memóriájáról nyomtató printergépekbe és kapszulagépek hosszú sorába ütközünk. Utóbbiakból párszáz Yenért korlátozott kiadású figurákat, kulcstartókat szerezhetünk! Jórészt anime és játékkarakterek vannak a kis műanyagkapszulákban. A mobiltelefonoktól kezdve a szótárgépeken, rizsfőzőkön, minidisc-playerig mindent árulnak itt az utolsó hosszabbító kábelig. A játékok szinte mindig egy szinten vannak elhelyezve a zenei és videó anyagokkal, mert Japánban mindegyiket egyszerűen szoftvernek tartják. A game szinten sűrűn találkozhatunk még aprótól hatalmasig változó méretű modellekkel, makettekkel, lőfegyver replikákkal is. Nincs olyan modellüzlet, ahol ne lehetne Gundamot kapni! A videojáték részlegen természetesen temérdek hardver és szoftver várja nap mint nap a vásárlókat. Szoftvermennyiségből a PS/PS2 viszi a pálmát, második a Gameboy, a sort záró Xbox-nál pedig még a Gamecube polcán is több játék van, bár együtt sem teszik ki a PS2 játékok *felét* mennyiségben. Hardverek tekintetében is megvan a választék. A jelenlegi generáción kívül nagy mennyiségben található még mindig Famicom és Super Famicom is a boltokban. A Famicom szó egyébként a Family Computer (famiri konpjútá) rövidítése, európai megfelelője a NES. A gépeken kívül rengeteg kiegészítőt árulnak, de nekem igazából csak egy volt fontos, a PS2 szellőzőnyílásaira ragasztható szűrő. A több konzollal rendelkezők számára kitalált AV kábel elosztók, speciális fiókokkal, kontrollertartóval ellátott kerekes konzol állványok, arany-ezüst-bronz memókártyák teljesen hidegen hagytak.

Ami számomra ezen boltok fő vonzerejét jelentette, az nem egyszerűen a széles játékkínálat, hanem a promóciós anyagok nagy mennyisége, illetve a játékok kipróbálásának lehetősége volt. El tudod képzelni azt, hogy itthon demo játékok legyenek kirakva a pultra, melyekből teljesen ingyen felmarkolhatsz egyet? A Yodobashiban és a BIC-ben sűrűn történik ilyesmi. Így tettem szert Dark Cloud 2, Rygar, Chuulip és egyéb demokra, időnként pedig anime ajánló DVD-kre, melyek közt még Ghost in the Shell – Stand Alone Complex is volt! Ezek mellett a kedvencem volt még a havonta megjelenő ingyenes Namco magazin, a Nours. A Nours-ban minden hónapban felvetettek egy Namco játékokkal kapcsolatos témát és azt járták körbe. Egyszer a Namco játékok lányait gyűjtötték csokorba, máskor a Namco játékokban feltűnő kézifegyverekről adtak részletes körképet, természetesen az új játékok bemutatása mellett. Aki kíváncsi a magazinra az nyugodtan megnézheti az interneten is a http://www.namco.co.jp/nours/ címen. A másik egész igényes ingyen anyag a Nintendo Gamecube játékaival kapcsolatos, legfrissebb hírekkel, információkkal tűzdelt magazinocska volt, bár ez nagyon ritkán évente 4x jelent meg. A többi kiadónak is megvoltak persze kisebb nagyobb kiadványai, szóróanyagai, de ez a kettő viszi a pálmát minőségben! A játékrészleg bejáratánál több mint tíz konzolon futnak játszható demok, vásárlási kedvet növelő szándékból. Péesek, Kockák, néhány Doboz és időnként még egy-egy NES is. Le lehet ülni, el lehet játszogatni. Ha az ember pedig megunja ezt, akkor átmehet a másik oldalra átlapozgatni a leghíresebb japán konzolmagazinok legújabb számait, a különböző művészeti képes albumokat, vagy beleolvasgathat a játékok végigjátszását tartalmazó könyvekbe is.

Ami feltétlenül megemlítendő még ezekkel az üzletekkel kapcsolatban, az a vásárlás menete. Vásárláskor az ár 5%-át ugyanis visszakapjuk pontok formájában a törzsvásárló kártyánkra. Ezeket a pontokat lehet gyűjtögetni, de akár a következő vásárlásnál azonnal fel is használni. Egy pont egy Yen, tehát valóban 5%-ot kapunk vissza az árból. Mindenki azt gondolhatná, hogy ez egy hatalmas parasztvakítás és biztosan benne van már az árban az a plusz 5%-nyi pénz, amit legközelebb elkölthet az ember, de ha összehasonlítjuk a Yodobashi és BIC által kínált árakat más üzletekéivel azonnal feltűnik, hogy még mindig itt a legolcsóbb minden. A játékokra előre is felvesznek rendelést, ezzel kiküszöbölik a kígyózó sorok kialakulását, melyek olyan jellemzőek voltak még a Final Fantasy VIII, IX idején. Ha ma előrendelsz egy játékot, akkor nem csak megkapod a megjelenés napján, de sokszor jár hozzá valamilyen ajándék is! A Tenchu 3 előrendelésével például zsákbamacskát húzhattam, három ajándékfigura közül választva vakon. Rikimaru, Ayame vagy Tesshu. Ayame-t húztam! :D

Kifelé menet van az üzletházban egy MacDonalds, ahol vásárlás után leülve át lehet lapozni a játékok füzeteit, konzolmagazinokat, na, és felszedni jó pár felesleges kilót. Itt én is sűrűn megpihentem, hogy egy teriyaki burger majszolása közben pontosan be tudjam vizsgálni legújabb szerzeményeimet, még mielőtt hazaszenvedem magamat. Ugyanolyan íze volt mindennek és ugyanolyan egészségtelen is mint nálunk, kivéve a japán specialitásokat. A kiszolgálás viszont fényévekkel előrébb jár. Nincsenek számlálók, azonnal megkapja az ember amit akar, vagy elnézést kérnek tőle, leültetik és kihozzák a kaját, ha éppen nem sikerülne azonnal teljesíteni a rendelést.

Sokszor fogom még emlegetni a szelektív szemétgyűjtést, de szerintem ez egy alapvető dolog, amit megtehetünk és meg kellene tennünk! Sajnos nálunk a feltételek még nem az igaziak! Lehetőség van rá, de nem segíti semmi a hozzászokást. Japánban minden terméken ott a jelzés, hogy milyen hulladékról van szó, így nem kell gondolkodni azon, hogy hová is dobjuk. Az üdítősüvegekről egy mozdulattal lerántható a műanyagcímke, a rágógumi drazséi pedig külön, egyesével papírba vannak csomagolva a dobozon belül. Rajtuk felirat: „Kérjük, hogy rágás után a papírba visszacsomagolva dobja ki!". A Mekiben meg van egy külön tartály, ahová a jeget, megmaradt italokat lehet önteni, így a szemetesbe már csak a papír és ételmaradék kerül. Az utcán nincsenek eldobálva csikkek, az állomásokon külön üvegbúra alatt szívja cigijét minden láncdohányos vállalati szamuráj. A kipufogógáz is szabályozott minőségű, így még a hatalmas tokiói agglomerátumban is tisztább a levegő, mint nálunk. Remélem mi is elindulunk ebbe az irányba! Talán mindenkinek el kellene utaznia egyszer Japánba és hazaérve látni a különbséget! A környezetért felelős személyeknek mindenképp!

A használtjátékokat árusító secondhand shopokra most nincs hely, legközelebb ellátogatunk oda, a videojátékosok Mekkájába!

Antaru
antaru@neuromancer.hu


A kolesz parkja


Pokémon repülő


A koleszon kívül rend van


Kincseim


Japán magazinok

ONLINE-RA KIHEGYEZVE!

Tavaly novemberben egy új csillag tűnt fel a konzolbiznisz felemás színű egén. Sokak az új szupersztárt látták az EA friss autós játékában, mások pedig szkeptikusan figyelték az üdvöskét. Természetesen az NFS sorozat legutolsó darabjáról van szó, ami szakítva a korábbi hagyományokkal, témaként az illegális éjszakai autóversenyek világát próbálta meg minél realisztikusabban bemutatni. Ez többé-kevésbé sikerült is, bár szerintem korántsem olyan egetverő minőségben, ahogy azt páran állítják. Tény, hogy a gyorsulások hangulata magával ragadó… tény, hogy a driftelgetés elég komolyra sikeredett, valamint tény az is, hogy a tuningot olyan részletességgel alkották meg a fejlesztők, amire korábban valóban nem volt példa. Ám ettől még ott volt a sötétebbik oldal is. Kevés változatosság a pályák terén, grafikai problémák (bár az összkép szépnek mutatkozott), valamint a legnagyobb hiba: hiába a csillogás-villogás, az Underground nem volt más, mint egy sznob világba varázsolt tuningpropaganda, ami mögött a verseny szinte teljesen háttérbe szorult. Mindenki mondhatja azt, amit akar… a lényeg akkor is csak annyi volt: matricázzunk, fessünk, nyomjuk fel a maximális sebességet, vagy alakítsuk át egyéb módon a verdát. Tévedés ne essék, én nem az ellentáborba tartozom. Mondjuk úgy… próbáltam objektíven szemlélni a programot övező ajnározást. Megláttam a drag versenyek szépségét, és az éjszakai száguldás filingjét, de nem tudtam szemet hunyni a hiányosságok felett sem. Ettől függetlenül a tavalyi év EA termései közül még az Underground volt az, ami talán a leginkább bejött.



Ezzel együtt egyre gyanakvóbbá váltam, mikor kiderült, hogy most novemberre már tervezik is a folytatást. A kapkodó munkának mindig következménye van, ezt már láthattuk ezerszer. Plusz ott van az a két előzetes verzió, amikről már írtam az Előétel rovatban. A fejlesztők ígértek fűt-fát: változatos időjárást, napszakot, hatalmas várost, új lehetőségeket, korrekt törésmodellt. A félkész verziók ezek közül nem sokat mutattak. Így nagy kérdőjellel a fejem felett ültem neki a tesztelendő játéknak, mely az **Underground 2** névre hallgat. *Vajon pár hónap alatt sikerült bepótolni a hiányosságokat? Vajon elég volt ez az egy év a fejlesztésre?* Hát majd kiderül…

KEZDETI LEHETŐSÉGEINK

A címképernyőn egy cicababa és két autó vár, valamint a falirat, ami a kezdésre invitál meg bennünket. Egy gyors gombnyomás eredményeként már a menüben is találjuk magunkat, ahol a következő opciók várnak minket: karrier, gyors futam, kétjátékos mód, internetes mód (kivétel a GC verziónál), autó átalakítása, profil átalakítása, beállítások. Ezek közül szerintem mindegyik önmagáért beszél, annyit azért érdemes megjegyezni, hogy az utolsó opción belül kiválaszthatjuk, hogy melyik zeneszám menjen a versenyek, illetve a menü (vagy mindkettő) alatt (esetleg le is tilthatjuk őket)… de itt van elrejtve a Burnout 3 egy játszható pályája is (sajnos a GC verzió ebben is kivétel, hiszen arra nem jelenik meg a program), ami alapján elmondhatjuk, a Takedown tényleg nem egy mindennapi cucc. Az online verzióról, és a karrierről majd később mesélek, ezért most jöjjön a gyors, valamint a kétjátékos verseny. Utóbbit természetesen osztott képernyőn, illetve két kontroller birtokában vehetjük igénybe. Lehetőségünk nyílik a már megnyitott pályákon összemérni tudásunkat egy barátunkéval, méghozzá a történetes változatból megismert összes versenyzési műfajon belül. Egyetlen ráadás van Outrun néven, de tulajdonképpen ezt is ismerhetjük már. Ez olyan, mint amikor a történetes játék folyamán kihívunk egy az utcákon száguldozó versenyzőt. A cél tehát az, hogy teljesen lehagyjuk ellenfelünket. A kétjátékos változat grafikailag nem sokban marad le a normál szingli módtól… komolyabb negatívumként csak azt figyeltem meg, hogy itt időnként látszódik, ahogy a gép kirak pár épületet, egyéb tereptárgyat a távolban… de ez sem annyira zavaró. A gyors versenynél szintén a megszokott üzemmódok várnak ránk, itt pluszként a szabad száguldozás található meg. Ebben bejárhatjuk a nyitott városrészeket, illetve kihívhatjuk az utcákon bóklászó (megjelölt) autókat. Ami adja magát: amennyiben van elmentett spéci járgányunk a történetes játékból, akkor azt is használhatjuk bármelyik játéktípusban.









KARRIER… AVAGY LÉGY TE A KIRÁLY!!

Nos… aki figyelemmel kísérte az Előétel rovatban elkövetett kis előzeteseimet, az már tudhatja, mire számíthatunk ezen mód elindításakor. Egy rövid kis bejátszás következik, amivel megismerhetjük a történet alapjait. Érdekes egyébként az átvezetők stílusa, mivel átmenetet képviselnek a képregények, illetve a rajzfilmek között. Mondjuk ettől még nem rengetik meg a világot… már csak azért sem, mert kábé az ötödiktől folyamatosan elnyomkodtam mindegyiket. Persze ennek nem a minőség az oka… de ennyire ne szaladjunk előre. A lényeg, hogy repülőgépen érkezünk meg Bayview városába, ahol rögtön a fenekünk alá tolnak egy bájos verdát, plusz még valami csajszi is kedveseket írogat nekünk. Na, de nem azért érkeztünk, hogy a nőciket hajkurásszuk. Az irányítás lassan a miénk lesz, ilyenkor már lehet próbálgatni lehetőségeinket. Az autó kezelése a megszokott. Ami érdekesség, az a D-pad kihasználása mindhárom platformon. Amennyiben a *bal nyilat* lenyomjuk, megjelenik a képernyőn a város térképe a bejárható területekkel, illetve azokkal a versenyekkel, és boltokkal, amiket már igénybe vehetünk. Ezeket átnézegethetjük, illetve ki is választhatjuk valamelyiket, ami azt jelenti, hogy aktiváljuk a GPS rendszert. Utóbbi használatával nem kell majd ide-oda bóklásznunk az utcákon, mivel egy a képernyő felső részében megjelenő hatalmas nyíl mindig mutatja majd számunkra a legrövidebb utat. A GPS-t persze ki is kapcsolhatjuk, csak újra rá kell klikkelnünk valamelyik lehetőségre… így lehetőséget kapunk a rendszer deaktiválására. A *lefelé nyíl* megnyomásával az értékeléseinket tudjuk megtekinteni… hány százalékban végeztük ki a játékot, mennyire komoly a vizuális tuningunk, hány versenyt nyertünk, hány magazin címlapján szerepeltünk, satöbbi… A *jobb nyíl* lenyomásával a mobilunkra érkező üzeneteinket tekinthetjük meg. Ezeket érdemes nagy átlagban elolvasgatni. A *felfelé nyíl* csak akkor érdekes, ha megtaláltunk egy versenyzési pontot, vagy elértünk egy bolthoz… illetve akkor, ha ki akarunk hívni egy az utcán ténfergő versenyzőt (ezeket egyébként narancssárga ikonok jelzik a térképen). Lenyomjuk és már kezdődhet is a móka… illetve már bent is vagyunk a garázsban, vagy a boltban.



Milyen versenyek várnak ránk? Hát elsősorban ott vannak a hagyományos kör alakú versenyek (*Circuit*), azután az előző részben annyira sikeres gyorsulások (*Drag*), valamint a csúsztatások (*Drift*). A Sprint esetében nem köröket teszünk meg, hanem egy bizonyos hosszon kell átzúzni (akár egy rally esetében), a maradék lehetőségnek (*Street X, URL, SUV*) többnyire a hagyományos verseny az alapja, annyi különbséggel, hogy az egyikben mondjuk nem használhatunk gyorsítót, a másikon meg hatan indulunk, és nem négyen… vagy esetleg mindenki terepjárókkal indul. A kihívásos versenyek úgy zajlanak, ahogy a korábbi epizódban, avagy le kell hagyni ellenfelünket (és el kell érni egy bizonyos távolságot). A versenyek során nem csak a stílusunkra kapott pontokkal leszünk gazdagabbak, hanem pénzzel is (ezt egyébként lehet találni az utcákon is…), amit azután persze el is költhetünk.

Egyik lehetőségünk a *Car Lot*, aminél értelemszerűen autókat vásárolhatunk. A *Car Specialties Shop*nál az optikai tuningot végezhetjük… matricák, dizsis neonok, színes fényszórók, satöbbi. Ezzel szemben a *Performance Shop* a hagyományos tuningot kínálja, avagy az alkatrészek helyrepofozgatásával itt tehetünk szert nagyobb sebességre, jobb kezelhetőségre, erősebb fékre, vagy akár gyorsítóra is. A *Garage* önmagáért beszél, ezt a helyet nem részletezném különösebben… itt válogathatod járgányaidat, gyönyörködhetsz bennük, tesztelheted tudásukat, vagy akár a versenyekre is eljuthatsz innen. Egy dolgot még fontos megjegyezni… ez pedig a magazinoknál való szereplés, illetve a támogatás. Előbbi esetében megjelenik egy sárga csillag a térképen. Oda el kell hajtani, majd vagy fényképezés következik, vagy kapunk egy újabb célt. Igazából annyi jó van ebben a fotózgatásban, hogy tényleg olyan érzésed lesz a kész eredményt látva, mintha a saját autód figyelne a címlapról… abban a beállításban, abban a környezetben, ahogy te szeretnéd. A támogatás értelemszerűen pénzt jelent. Egy-egy cég felkereshet győzelmeid után, és felajánlják segítségüket. Az ajánlatot el kell fogadni, így kapsz pár új futamot, amik teljesítésénél ismét pénzhez jutsz. Egyszerű és nagyszerű a sztárrá válás útja. Légy te a legjobb, és közben folyamatosan szépítgesd a verdát… Tényleg ennyi lenne a játék? Valóban csak ennyiről szól az NFSU? Az online módok megtekintése után megtudhatjátok…

ONLINE

Hatalmas változásokat természetesen ezen a téren sem tapasztalhatunk az első epizód óta (már ami a PS2 változatot illeti, hiszen X-re akkor még nem kaptuk meg ezt a lehetőséget). Ez azt jelenti, hogy a netre felcsatlakozva versenyezhetünk az összes létező versenytípusban, valamint nyomon követhetjük korábban elért eredményeinket. Van világrangsor, de azt is átböngészhetjük, hogy hány futamot nyertünk meg, milyen időtartamokat futottunk, satöbbi. Mi is nyithatunk szobákat, azokat akár le is védhetjük jelszóval… de ez inkább csak akkor érdekes, ha biztosan várunk még adott számú ismerőst, és nem szeretnénk, ha idegenek is bekerülnének a brancsba. Ezt most azért tartottam fontosnak, mert amíg Martinnal a világhálón dekkoltunk, vagy két emberke is készített ilyen jelszavas szobát, de közel fél óra után is egyedül trónoltak a kis szemétdombjukon…:) Egyébként meglepő volt, hogy nem sokan használták az NFSU 2 online lehetőségét, amikor azt lecsekkoltuk. Természetesen ez a korai időpont miatt is lehetett, hiszen délután kettő-három körül tesztelgettük a játékot. Próbálkozni persze érdemes bármikor, hiszen ki tudja, mikor jön rá egy elvetemült racing arcra a vágy, hogy összemérje erejét egy másik játékosával.

A TUNINGKIRÁLY

Eljutottunk tehát a végére… Hogy mi a véleményem a programról? Nos… elég jó lett az NFSU 2, de ahogy én az első részre sem adtam volna tíz pontot, úgy szerintem a folytatás sem ér annyit. A grafika szép, de nem lenyűgöző… főleg, hogy továbbra is vannak vele problémák. A kisebb szaggatások ismételten jelen vannak mindegyik géptípuson, ráadásul a házak orrunk előtti megjelenése is megfigyelhető nagyon ritkán (nem csak osztott képernyőn). Azt már lehet, hogy én képzeltem be magamnak, de mindhárom platformon megfigyeltem egy aprócska negatívumot… mégpedig azt, hogy ha alaposan figyeljük a képet, kábé három másodpercenként megrezegnek a körvonalak. Ez nem annyira zavaró, mivel nehezen veszi észre az ember szeme, de felfedezése után folyamatosan azon rágódtam, hogy ez miért lehet. Az időnként eleredő esőnél láttunk már sokkal szebbet is… meg úgy egyébként… a játék grafikája nem az a csúcskategória. Meg merem kockáztatni, hogy az első epizód még szebb is volt. Arról meg már nem is beszéltem, hogy a készítők ígértek nekünk szépen kifejlesztett törésmodellezést, valamint váltakozó napszakokat. Az esős újítás így édeskevésnek bizonyult, egyetlen értékelhető fejlődésként azt említhetem meg, hogy egy szép nagyvárosban furikázhatunk végre.

A játszhatóság pont olyan, mint az előzményben. Nehezebb fokozaton agybajt kaphat az ember időnként (főleg a mesterséges intelligenciától… hogy a p***ába jut eszébe az egyik szerencsétlen ma-zsolának, hogy a szűk alagútban keresztbeálljon?). A szavatosság a PS2 és X platformok esetében elég jó, hiszen azokon nem csak a karrier vár minket, hanem az online móka is, azonban a GC verzió sajnos ezen a téren elég gyengén muzsikál. Egy ideig el lehet lenni internet nélkül is, de egy idő után nagyon unalmas tud lenni a „le a hegyről, fel a hegyre" játékmenet. Ragyogón kivitelezett tuning ide, vagy oda… a program semmi más tartós élvezetet nem rejt magában… persze kicsit érdekesebbé válik a dolog, mikor megkapjuk az első terepjárónkat. Ám ez sem köt le sokáig… főleg, hogy a fizika ennél a résznél már kicsit hibásnak mondható. Legalábbis nekem fura volt, mikor egy töpszli sportautó úgy felkente a brutál Hummeremet a falra, mintha csak egy kis Trabiról lenne szó. A zenék kicsit gyengébbek lettek az előzményhez képest. Túl sok a teljesen ismeretlen, átlagos popmuzsika. A Snoop Dogg, és Doors remix „Riders of the storm" (SnEaK örülni fog) elég jóra sikeredett (ez az exkluzív főcímzene is egyébként), de kevés igazán nagy durranás van a soundtrack listán (viszont a Ministry szerepeltetése kellemes meglepetés). A hangok hasonlón borzongatóak, mint az első NFSU esetében… mély dörmögés, visszhang, elsuhanó tereptárgyak… ezzel semmi gond nincs.

A hangulat azonban kétséges. A tuningolás marha jó, a gyorsulás párját ritkítja, ahogy a drift sem rossz. A teljes egész azonban nem áll össze. Nagyon könnyen unalmassá válhat az ide-oda rohangálás a versenyek miatt. Nem mondom, szeretek éjszaka autókázni… de azért nem ennyit. Az irányítás pont megfelelő, meg úgy minden rendben lenne, de valami mégis hiányzik. Mondom, nekem úgy tűnik, mintha az EA az egész programot csak a tuningra élezte volna ki, és a versenyek csak másodlagosak lennének benne. Mondjuk az is sokat elárul a kiadó hozzáállásáról, ahogy össze-vissza hazudoztak az újításokról, meg ahogy a zenéket elintézik. Utóbbi esetében ugye már nem csak a doboz rendelkezik merevlemezzel (a Sony masinára is simán be lehet szerezni egyet), így lazán megoldható lehetett volna, hogy saját muzsikáinkat tegyük be a játék alá ezen a két platformon. A kiadó azonban beintett az igényeknek. A hazudozásról pedig csak annyit, hogy mint mondottam, beígérték a törést, meg a váltakozó időjárást, napszakokat.

Azt már az Előételnél is megjegyeztem, hogy ez így karcsú, sokkal többet vártunk az előzetesek alapján… erre páran még írtak is nekem, hogy nem tetszett nekik az, ahogyan a bemutató verziót jellemeztem. Nos… kinek is volt akkor igaza? Szinte biztos voltam benne, hogy pár hónap alatt ezeket a fejlesztéseket nem tudják majd elkészíteni. Így is lett. NFSU másfél lett a neve a drágának. Jó így is, de nem akkora újdonság, mint az első epizód. A verziók közti különbség? A GC esetében tapasztalhatjuk (sajnos) a legtöbb negatívumot. Nuku online, ráadásul a grafika is gyengébb valamivel, plusz több a szaggatás is. X-en az átvezetők akadoznak picit jobban, mint a PS2 esetében, de egyébként ez az utóbbi két változat teljesen egyforma élményt nyújt (végre a doboz is támogatja a Live lehetőségeit). Aki imádja ezt a stílust, annak az NFSU 2 a mennyországot fogja jelenteni. Érdemes tehát beszerezni, de annyira nem hibátlan ez a játék, amennyire azt páran megpróbálják beállítani.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Az NFSU egy elég érdekes game, ugyanis ez szerintem nem egy normál autóverseny. Olyan embernek, aki úgy általában az autós stuffokat kedveli nem érdemes megvenni, mert az egész tartalom egy adott dologra van kihegyezve: a külső és belső tuningolásra. Ez a játék tulképp nem szól másról, mint a kocsik csinosítgatásáról, és a gizdáskodásról: szebb vagyok, gyorsabb vagyok, elverlek. A második rész abszolút az online móddal operál: építs minél dögösebb kocsit, és mutasd meg mindenkinek a világhálón.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EA	
PS2, XBOX, GC, GBA	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	1-4 Játékos, online (6 játékkos), logitech kormány memóriakártya 8mb (125KB) analóg irányító (dual shock)
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
XBOX	1-2 Játékos, (6 játékos), online, 11 blokk, xbox live, dd 5.1, headset
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
GC	1-4 Játékos 7 blokk

✔ tuning hegyek, éjszakai autózás, gyorsulás
× maradtak a hibák, hol a sok beígért újítás?, gc-n nincs online...

XBOX	PS2	GC
8.5 pont	8.5 pont	7.5 pont

EGY RPG MIND FÖLÖTT

Röstellem, de sajnos még nem volt alkalmam teljesen végigolvasni J.R.R. híres köteteit, de már régóta (már vagy 2 éve :( )itt pihennek a polcomon, úgyhogy majd egyszer erre is sort kerítek. A filmek mindenesetre valami hatalmas varázzsal hatottak rám. Egyszerűen imádom őket. Többek között ezért a három DVD-ért is csapolom meg álnok módon állandóan a családi kasszát, hogy egyre jobb házimozit tuningolhassak. Ha belenézek az egyik filmbe, mindig az jut eszembe, hogy ejnye, de jól mutatna ez egy hatalmas plazmán, és már rohanok is zsepiért.

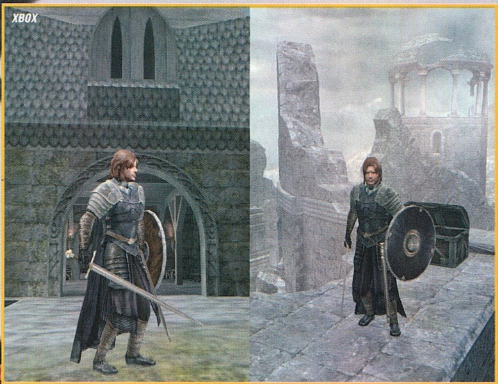
Ami az eddigi Gyűrűk Ura játékokat illeti, nálam valahogy nem váltották be idáig a hozzáfűzött reményeket. Számomra eléggé monotonok és üresek voltak a Two Towers Dynasty Warriors jellegű, véget nem érő küzdelmei. Bár a végére valahogy mégis belejöttem. És aláírom, hogy szép volt a grafikája, de ezek a „bescannelt" filmhősök a videojátékokban valahogy mindig olyan nevetséges látványt nyújtanak. Ami pedig a harcok előtti film/játék grafikai átváltásokat illeti, szerintem nem azt hangsúlyozta ki, hogy milyen szép a játék, hanme inkább arra mutatott rá, hogy mennyire messze vagyunk még a fotorisztikus grafikától. A Fellowship of the Ring már egy egész aranyos kis kalandjáték volt, de sajnos nem túl igényes. Ezen az úton kellene tovább haladni. (Nem játszottam vele, de gondolom a The Hobbit is valami hasonló kaliberű stuff lehet.) Mindenesetre nagyon hiányoltunk már egy igazi igényes, történetes, kalandjátékos LOTR játékot. És íme jött a bejelentés a Third Age-ről (vagy korábban még más címen hirdették volna ?). Nagyon jó ötletnek tartottam a témát az RPG-k világába terelni. A kérdés az, hogy van-e elég tapasztalata ilyen téren az EA Games-nek. Mondjuk szerintem a Harry Potter játékai nem voltak rosszak (a H.P. filmeket is nagyon komálom, mert mindig gyereknek érzem magam közben), de azért az RPG más tészta. Nagy érdeklődéssel vártam ezt a játékot, aztán csalódottan olvastam Böjtös Gabi Előétel rovatát. Most nézzük milyen lett a végleges verzió…

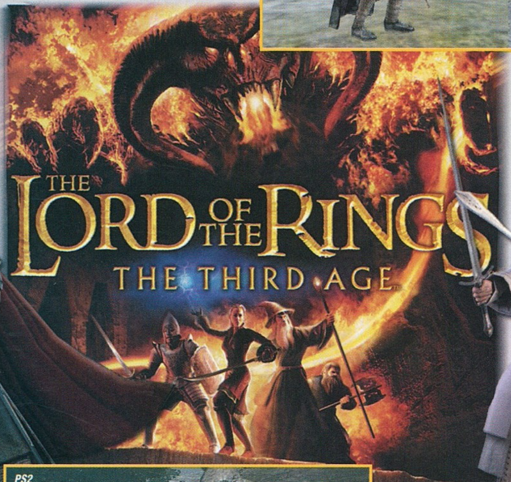
„Vegyél részt a kalandunkban. Nézz szembe Mordor erejével, és segíts megfordítani az eseményeket. A The Lord of the Rings: The Third Age-ben egy kisebb bátor hősökből álló csapatot irányíthatsz, akik belefogtak egy veszélyes kalandba, ami a Középfölde Harmadkorának döntő csatáiba vezet titeket. Harcos csapatod egyre tapasztaltabbá és ügyesebbé válik, ahogy átutaztok Eredion vadonjain Gondor harcmezeire."

Ezzel a hősies köszöntővel buzdítanak minket, hogy belekezdjünk életünk nagy kalandjába.

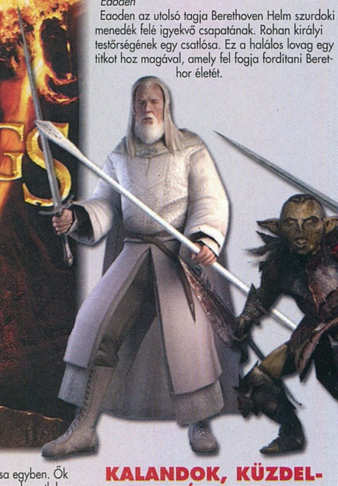
A játék a filmekben történtek idejében játszódik, és Berethorral kell biztonságban elérned úti célodat. Közben egyre többen csatlakoznak hozzád, mint pl. Idrial a tündelány, aki a nyitójelenetben megvéd egy lidérctől.















A SZEREPLŐK

Berethor, Gondor fellegvárának testőre

Mint a fellegvár testőrség kapitánya, Berethor Boromir oldalán harcolt a korai harcban Osgiliathért. Miután Boromir elutazott Gondorba, a tisztviselő elrendelte Berethornak, hogy kutasson utána a messzi északi vidéken. Berethor kalandjai a Gyűrű Szövetségének ösvényére vezették őt, keveset tudva arról, hogy a bizalomnak és az árulásnak milyen új fajtái várnak rá.

Idrial a lothriai

Idrial Galadriel szolgálatában áll ezekben a szörnyű időkben. Dél-Rivendallnál segít Berethornak túlélni egy Nazgul támadását. Csatlakozik a férfihoz a Lothlorienbe való visszatérésben – keresztül a csalóka Mórián át –, és figyelmezteti az elfeket Grey Haven útjának veszélyeire.

Elegost, a dúnedán

Mint Aragorn, Elegost is a vándorló kis csapat, a dúnadánok tagja, akiknek a feladatuk, hogy megvédjék Shire keleti részét az ellenségtől. Ez a hű harcos a törpe Hadhodot keresi, aki az ő barátja és útitársa egyben. Ők együtt fognak csatlakozni Berethor csapatába, és mennek dél felé a nagy háborúba, mely Minas Tirith elnyomásától fenyegetett.

Hadhod, Fundin klánjából

Hadhod egy törp. Ősi otthona Mória volt, a népe hosszú ideig lakott a régi falak között. Visszatér ide Berethor csapatával, hogy meglelje múltjának szétesett darabjait, de helyettük dermesztő titokra talál, mire megkeményedik a szíve, és kis törp szörnyű haragra gerjed.

Morwen

A Gondoriánok csapatának oldalán száll szembe az ellenséggel Rohan földjén. Az ő faluja porig égett, az élete összeomlott. Csatlakozik Berethorhoz, s vezeti a csapatot a Helm Szurdok felé, s közben reméli, hogy ha életben maradt valaki a családjából, ott rátalálhat.

Eaoden

Eaoden az utolsó tagja Berethoven Helm szurdoki menedék felé igyekvő csapatának. Rohan királyi testőrségének egy csatlósa. Ez a halálos lovag egy titkot hoz magával, amely fel fogja fordítani Berethor életét.

KALANDOK, KÜZDELMEK ÉS CUCCOK

A játék folyamatosan tájékoztat minket mindenről, na nem mintha szükség lenne rá szerintem, mert amúgy is eléggé lineáris a történetvezetés. (Ha elfogadsz egy tanácsot, lépj be a menübe, és az Options-ön belül állítsd On-ra feliratot, és akkor még talán követni is tudod az eseményeket.) A jobb felső sarokban láthatod a térképet. A segítségével esély sincsen rá, hogy eltévedj. Magadat külső nézetből láthatod, de a digital paddal vagy 4-5 féle kameraállást közül választhatsz. A küzdelmek úgy zajlanak le, mint a legtöbb japán RPG-k esetében, vagyis csak körökre osztott harcok vannak a játékban. Sajnos az ilyen küzdelmek idegesítően gyakoriak. Ha a térképen megjelenik egy piros fény, az Sauron szeme, és ilyenkor igen jó esély van egy csatára. A képernyő jobb oldalán láthatod a soron következő támadókat. Ez aszerint változik, hogy milyen támadást, varázslatot, vagy védekezést alkalmazol. Támadhatsz a kardoddal, varázsolhatsz, vagy felhasználhatsz egy nálad lévő tárgyat. A társaidnak másfajta fegyvereik is vannak, mint pl. íj és nyíl. A képernyő bal felső sarkában egy is szöveg mindig útbaigazít, ha nem értenél valamit. A küzdelmek után természetesen továbbfejlődsz. Ami a cuccgyűjtést illeti, az kimerül a ládák nyitogatásában. Mindenféle gyógyitalt, vagy például lembass kenyeret találsz bennük. Az oltár jellegű kis szobrocskáknál menthetsz. A történet folyamát gyakran megszakítják a videó-bejátszások. A játék grafikájával készültek a történet szerves hozzátartozói, de vannak filmes jelenetek is, amelyekből sok információt tudhatunk meg erről a világról.



EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

Az egyik érdekesség, hogy a játékot lehet kooperatív módban is játszani egy társaddal.
Ehhez indítsd el egy új játékot, majd várd meg, amíg kézhez nem kapod az irányítást.
Nyomd meg a Startot, majd válaszd ki a menüből a Co-opot. A kettes kontrollerrel nyomd meg az A-t (Xbox), és ha megjelent egy X, akkor aktivizáltátok a Co-op módot. Ilyenkor a küzdelmeknél Berethort, Morwent és a speciális vendégeket te irányítod, a társad pedig Idrialt, Hadhodot, és Eaodent.
Egy másik érdekes játékmód az Evil Mode. Ebben a játékmódban te irányíthatod Sauron egységeit. Ha egy fejezeten belül minden csatában legyőzted a fény katonáit, speciális gonosz fegyvereket és cuccokat kaphatsz. Ahhoz, hogy az Evil módot játszhasd, válaszd ki a More-t a főmenüben, majd lépj rá az Evil módra. Valahányszor sikeresen befejezel egy fejezetet a normál egyjátékos módban, azt a pályarészt már játszhatod is gonoszként.
Végül még van egy Travelling mód is, ahol visszatérhetsz a már korábban teljesített pályákhoz.
Menj oda egy mentőponthoz, majd ne a Resume Game-et válaszd, hanem a Travelt. Válassz ki egyet a megjelenő fejezetek közül. Itt például begyűjthetsz korábban kihagyott tárgyakat.
A Travellingből szintén a mentőhelyeknél térhetsz vissza.

EGY RPG A TENGERBEN

Sajnos a game végleges verziójának értékelése is gyakorlatilag szóról-szóra egyezik az Előételben olvasottakkal, leszámítva a durvább akadozásokat, mert azokat úgy látszik szerencsére a végére. Az egész játék arról szól, hogy Berethorral megpróbálunk eljutni Gondorba. Ha teljesen tárgyilagos akarnék lenni, akkor azt mondanám, hogy csak fel-alá kolbászolunk kalandjaink közben az egyszerű folyosószerű ösvényeken, vagy völgyekben. Nyitogatjuk a ládákat, gyűjtögetjük az unalmas cuccokat, és percenként megküzdünk a különféle orkokkal, farkasokkal, és egyéb ellenséggel. Ezt a monoton játékmenetet néha megszakítja egy-két videó-bejátszás, amely valahogy mégis továbbviszi a történetet, meg néha-néha csatlakozik hozzánk egy újabb csapattag. Kár, hogy például hobbitokkal nem is találkozunk a játék során.



Nekem ez a fajta játékstílus sem tűnik sokkal színvonalasabbnak, mint a korábbi kaszabolósok. Ami pedig a bejátszásokat illeti, a filmeket bármikor szívesen megnézem újra meg újra, de kicsit ósdi trükknek tartom, és unalmasnak is, hogy minden EA-s LOTR játék tele van tömve filmjelenetekkel. Azt sem értem, hogy miért kellett a Gyűrű Szövetsége elején látott eseményeket (pl.: Sauron bukása stb.) itt is képkockáról képkockára újra lejátszani, csak azzal a különbséggel, hogy a szöveget most nem egy nő, hanem egy férfi olvassa fel. Egy kicsit agyon lett már nyúzva ez a téma. De vegyük úgy, hogy most nem leszek tárgyilagos, és azt mondom, hogy örüljünk annak, amit kapunk. Ez jelenleg a legszínvonalasabb Gyűrűk Ura játék. És Xbox-on például egyébként sem bővelkedünk RPG-kben. (Van egyáltalán ? :) Úgyhogy ott ez a stuff még a monoton játékmenete ellenére is ritka kincsnek számít.
Azért ha túl tesszük magunkat a játékmenet bosszantó egyhangúságán, valamelyest elmerülhetünk Tolkien világában. Hiszen azért mégiscsak egy többé-kevésbé igényes, viszonylag hosszú RPG-ről van szó, ahol nagyon szépen küzdhetünk, és még szebben varázsolhatunk, de még annál is szebben fejlődhetünk. Persze GC-n már akadnak ennél igényesebb RPG-k is, a PS2-ről nem is beszélve. Mert ha valamiben biztosan verhetetlen a PS2, akkor az RPG-ben. Én nem is merném ezt a játékot egy lapon emlegetni egy Final Fantasy X-szel, Suikoden III-mal, vagy Dark Cloud 2-vel stb.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

GRAFIKA ÉS HANG

A játékban lényegében csak egyszerűbb alagútrendszerű ösvényeken haladunk, csak a környezet változik újra és újra. Tulajdonképpen sem hősünk, sem pedig az ellenség, vagy a társaink grafikai megjelenítése nem nagy szám, de legalább igényesek. A harcoknál viszont már láttam igen látványos varázslatokat, és azért vannak szép helyszínek is. Sajnos akárhányan is vannak veled, az ösvények közötti barangolásnál csak magadat látod. Társaidat csak a harcoknál, vagy a videó-bejátszásoknál láthatod. A hangokkal nincsen semmi probléma, és a zenék is nagyon jók, csak kár, hogy a licencelt filmzenéket az unalomig ismételgetik a harcoknál. A játék elején láthatjuk a már egyre népszerűbb THX logot. Valóban szép tiszta a játék hangzása, de szerintem egy ilyen minősítés még nem feltétlenül garancia mindenre szerintem.



VERZIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK

Szerencsére a bolti verzióban nyoma sincsen a Böjtös Gabi (Előétel) által említett akadozásoknak. A játékok között – a konzolok grafikai stílusuktól eltekintve – megjelenésre nincsen különbség. Egyébként is a lelkemre kötötték, hogy ne legyek szőrszálhasogató. A grafika frissítése és a folyamatossága egyértelműen az X-es verziónál a legjobb, de a másik két verzióval sincsen semmi gond, csak hiányoltam náluk a PAL 60 Hz-es üzemmódot, és a teljes képernyőt. Még annyit, hogy a PS2-es egy icipicit szaggat fordulásnál. A hangok mind a három konzolon minőségiek (persze, hiszen THX-es).

MARTIN BELESZÓL!

A múltkor kérte egy olvasó, hogy a gokartos poént ne süssem el többször, de nem tehetek róla, megint csak az jutott az eszembe egyből, hogy mikor lesz már Gyűrűk Ura Kart...? Vagy Gyűrűk Ura Beach Volleyball... :D





THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

EA GAMES

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 1-2 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (105KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az alapötlet jó
× van nála sokkal több és jobb rpg is

GC 1-2 Játékos
10 blokk, dpl II

✔ az alapötlet jó
× van nála sokkal jobb rpg is

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XBOX 1-2 Játékos
dd 5.1

✔ végre egy rpg
× kicsit monoton játékmenet

XBOX	GC	PS2
8 pont	7.5 pont	



Meglehetősen izgatottan és várakozásokkal telve vittem haza a Sims sorozat legújabb részét, mely a sokat mondó **The Urbz: Sims in the City** címet kapta. Felfokozott hangulatomnak több oka is volt. Egyrészt az előző részt, a Sims: Bustin' Outot nagyon megszerettem, hisz ki ne akarna egy virtuális életet élni, melyben gyakorlatilag egy házi valóságshow-t hozhatunk össze!? Óriási varázsa volt a programnak, annak ellenére, hogy szinte kizárólag olyan dolgokat kellett benne csinálnunk, amiket mindennap megteszünk, azaz enni, fürödni, takarítani, társasági életet élni, szórakozni, dolgozni, stb. Mindamellett humoros is volt, hisz görbe tükröt tartott életünk elé. Másrészt kicsit féltem is ettől az új résztől. Hogy miért? Egyszerű: az előző rész nincs 1 éve, hogy megjelent és az ilyen elkapkodott folytatások soha nem sikerülnek igazán jól. Aztán a másik ok, hogy a Sims tipikusan az a játék, mely elsőre megtetszik az embernek, jó alaposan kijátsszuk magunkat vele, így egy új részben már nagyon nehéz bármi féle újdonságot felmutatni. Ez a Sims-re meg aztán duplán igaz. Hisz milyen újdonságot lehet kitalálni egy ilyen programnál? Másképp kell felmosni? :)

Szerencsére aggodalomra nincs ok, az Urbz méltó tagja a Sims sorozatnak, a játék van annyira hangulatos még mindig, hogy lekössön, még akkor is, ha teljesen kipörgetted a korábbi részeket. Emellett sikerült az egész játékot kicsit átformálni, hisz a játékmenet most egy kicsit átalakult. Ezúttal ugyanis nem otthon kell privát életünket élnünk, hanem egy városrészben építgethetjük kapcsolatainak, karrierünket, egyszóval az életüket. Ezáltal az egész programban érzékelhető némi hangsúlyeltolódás, így több olyan dologra kell figyelni (pl. társadalmi kapcsolatok), melyek az előző részekben is benne voltak ugyan, de nem ennyire erősen. Kicsit előreszaladtam, úgyhogy mielőtt érzékeltetném, hogy miről van szó, lássuk hogyan is kell neki kezdeni a játéknak.







AZ INDULÁS

Mint minden Sims játékban, ebben is először egy játékost kell kreálnunk. Megadhatjuk emberünk nemét, haj- és bőrszínét, ruhákat adhatunk rá, stb. Elsőre szemet szúrt, hogy jóval kevesebb lehetőség áll rendelkezésünkre hősünk „megépítésében". Ez nem véletlen, de erről egy kicsit később. A legfontosabb választásunk, hogy milyen kerületben akarjuk kezdeni a játékot, ezt érdemesebb kicsit részletesebben megvizsgálnunk.

KERÜLETEK

Az előző Sims-ek ugye egy-egy lakásban játszódtak és ott kellett élni mindennapjainkat. Hasonlóan van ez itt is, de most egy adott kerületben kell megtennünk ugyanezt. Nem kell megijedni, maga a játék alapkoncepciója ugyanaz, a kerületek ugyanis olyanok, mint valami óriásira nőt házak, tehát ebből a szempontból nem történt olyan hatalmas változás az előző részhez képest. Mindenesetre a legfontosabb választásunk a játék elején, hogy melyik kerületben akarjuk tölteni mindennapjainkat. Ez alapjában véve meghatározza az elkövetkezendő pár órányi játékot. Összesen kilenc kerület közül választhattuk, melyek mindegyike kilenc különböző életstílust, társadalmi rangot és ezzel járó dolgokat (munka, szórakozás) rejtenek. Választásod azért nagyon fontos, mert onnantól kezdve idomulnod kell az adott kerület szokásaihoz, embereihez. Mi akarsz lenni? Egy szakadt punk, aki az aluljáróban él? Vagy egy egyszerű munkás (szakszóval proli), aki a gyárban gürcöl? Esetleg vonzóbb a diszkópatkány lét? Válaszd azt! Belekóstolnál a az újgazdag „arisztokraták" hétköznapjaiba, és még a kisdolgodat is aranyozott WC-n intéznéd? Megteheted! A kilenc kerület mindegyike egy-egy társadalmi réteg mintázata, az ezzel járó összes előnnyel és hátránnyal. A legfontosabb, hogy mindegyik kerületnek megvan a maga öltözködési stílusa, melyhez alkalmazkodnod kell – éppen ezért lehet az elején viszonylag csekély számú cucc közül választani, később azonban számtalan lehetőséged lesz. Tényleg nagyon nem mindegy, hogy hogyan öltözködsz, egy példával élve, rapperek közé nem érdemes rockerként menni, hacsak nem kötözködni akarunk velük. Ha nem az adott kerületnek megfelelő ruha van rajtunk az a legkevesebb, hogy kinéznek minket. Jóval nehezebb így jóban lenni az adott kerület lakóival, bár nem lehetetlen – ahhoz hasonlatos, mintha széllel szembe akarnál pisilni. Milyen érdekes, nem? Hisz az életben is ugyanez van! Az embert ugyan valóban nem a ruha teszi, csak néha.

No, de hagyjuk a társadalomkritikát, térjünk vissza a játékhoz. A ruházkodás persze nem olcsó mulatság, így pénzt is kell szerezni. A kerület megválasztása ebből a szempontból is lényeges, hisz meghatározza a játék nehézségét. A punkok között melózhatunk körömszakadtáig éhbérért (piercinget kell gyártani), és örülhetünk, ha meglesz a mindennapi betevőnk. Ugyanakkor az újgazdag negyedben modellkedni kell, ami azt jelenti, hogy két perc alatt a legalacsonyabb fizetségű melóval is szerezhetünk 500 dollárt! De hát megint egy olyan dologról beszélek, ami az életben is így van. Nem beszélve arról, hogy egyéb szükségleteinket is könnyebb kielégíteni a gazdagabb negyedekben – pld. fürdőzés. A munkák egyébként ötletes módon vannak megoldva, mivel különböző gombokat kell nyomogatni a megoldásukhoz.

Valamennyi kerületben vannak meghatározott feladatok, melyeket meg kell csinálni. Ez lehet bizonyos emberrel való jó kapcsolattartástól kezdve egészen meghatározott tárgyak vagy ruhák megvásárlásáig sok minden. Ha ezeket (vagy ezek egy részét) teljesíted, átmehetsz majd más kerületekbe is. Ez fontos, mert így nem ragadhatsz le csupán egy kerületnél. Későbbiekben így egyre feljebb juthatsz és egyre több mindent megnyithatsz.

Lényeges, hogy mindegyik kerületben van egy VIP szoba, ahova csak akkor engednek be ha megfelelően vagyunk öltözve, illetve már kialakítottunk pár emberrel jó kapcsolatokat. Itt aztán lehet bulizni szórakozni, meg sok minden király dolgot csinálni.

LAKÁSUNK

A kerület kiválasztása után kapunk egy üres lakást a 98th Avenue-n. Kezdetben tehát ez lesz az otthonunk, akármelyik kerületet is választottuk. Innen mehetünk a kerületekbe és ide térhetünk vissza. Mivel a lakás üres, nem árt majd szép lassan berendezni. Az elején egy zuhanyzóval, egy hűtővel és kanapéval rendelkezünk – ezeket helyezd is majd el. De később egész sok mindent vehetünk. Ez szintén kerületfüggő. Ha a Central Stationön éljük napjainkat, akkor csak szakadt, komfort nélküli cuccokat vehetünk, ellenben a Skyline Beach esetében lesz plazmatévé, meg aranyozott WC. Na persze az árak között is van különbség, de hát utóbbi esetben ugye jóval könnyebb pénzt keresni. Később aztán lehet jobb lakásokat szerezni, szám szerint kettőt (Blankwood Towers és Darius Penthouse), mind a kettő luxuslakosztály.

Érdemes egyébként lakásodat tisztán tartani, azaz kajálás és fürdés után takaríts el magad után, mert ez fontos!

SZÜKSÉGLETEK

Szükségleteink kielégítése kulcsfontosságú a játék során. Ezek ugyanis nagyban befolyásolják a Simünk állapotát, kedvét, illetve a többiekhez való viszonyát. Alul láthatunk egy kijelzőt, melyen ikonok vannak, ezek jelzik különböző szükségleteinket. Az első mindjárt a WC. Gondolom egyértelmű mit mutat, ha elfogy a csík, akkor futás a WC-re, különben baj lesz. A WC után nem árt kezet









mosni, különben romlik a higiénia, amit a kis zuhanyrózsa jelképez. Amennyiben nagyon elfogy, menjünk el zuhanyozni, vagy fürödni valahova, különben kiutálnak minket a többiek. Természetesen Simedet nem éheztetheted, mert kiborul, így a kés/villa ikon alatt fogyóban van a csík, keresni kell egy hűtőt vagy egy ételautomatát. Vész esetben rendelhetsz is kaját. Evés után takaríts el magad után, mert jönnek a legyek. (A rendetlen embereket meg amúgy sem szeretik a többiek.) Az evés mellett találjuk a szórakozást jelző ikont. Ha csak dolgozol és nem hallgatsz zenét, nem táncolsz, nem nézel TV-t, egyszóval nem szórakozol, akkor Simed teljesen kimerült és depressziós lesz. Néha tehát nem árt egy kis lazítás. Ugyancsak fontos az energia (ágy jelzi), hisz ha nem alszol eleget, akkor Simed egy idő után összeesik. Érdemes egyébként olyan dolgokat keresni, melyek egyszerre több dolgot töltenek. A medencében történő lubickolás például javítja a higiéniát, tölti az energiát és szórakoztat is. Persze ilyen csak a gazdagoknál van. A szükségleteink melletti arc jelképezi Simünk kedélyállapotát. Fent a csillagok a hírnevünket mutatják. Beszélgessünk sokat más emberekkel és építsünk velük jó kapcsolatot, akkor egyre híresebbek leszünk. Megjegyezném, hogy munkában is vannak ilyen menük, ezek közül az első a teljesítményünket mutatja, míg a másik kettő a tisztaságot és fáradságot. Ezekre érdemes odafigyelni, mert munkatársaink hamar megharagszanak, ha büdösek vagyunk s nem dolgoztatnak, ha elfáradunk – szerintem ilyen főnökre vágyik mindenki. ;)

MENÜ

A menüben több féle dolgot találunk. A Phone-nál legfontosabb barátainkat lehet felhívni, de itt rendelhetünk kaját, vagy hívhatunk segítséget (szerelő, tűzoltó). A Message-nél SMS-einket nézhetjük meg.

Fontosabb az Inventory, ahol a megvásárolt bútorokat és tárgyakat lehet lakásunkban elhelyezni. Mint ahogy arra már utaltam, lakásunkat rengeteg módon berendezhetjük, átalakíthatjuk. Utóbbi esetben falakat bonthatunk ki és helyezhetünk át.

A Relationshipnél kapcsolataink állapotát nézhetjük meg. Mindegyik Simmel tudunk beszélgetni. Amikor valakit megszólítasz választhatsz, hogy hogyan viselkedsz vele, azaz mondjuk csak csevegsz vele egy kicsit, esetleg viccelődsz, stb. Persze bele is lehet kötni a másikba, aminek verekedés lehet a vége. Természetesen mindegyik cselekvés vagy vonzóbbá tesz minket az adott Sim szemében, vagy épp fordítva – ha szimpik voltunk, akkor az sárga csillaggal, ha nem vörössel jelzi a játék. Minél jobban kedvel minket valaki, annál nagyobb pontszám lesz a Relationship menüben az arcképe mellett. Ha nem kedvel, ugyanez lesz, csak mínuszban. Érdemes odafigyelni a fokozatokra, tehát ha valaki tetszik, akkor ne akard rögtön lesmárolni (megteheted!), hanem először csak építgess vele jó kapcsolatot, aztán így léphetsz tovább. Persze ha nem akarod, hogy beléd szerelmesedjen valaki, akkor 70 körül állj le a szimpátianöveléssel, különben még a végén melegek lesznek a Simjeid! Többször előfordul, hogy valaki akar veled beszélni. Ha visszautasítod, az rombolja a megítélésedet. Egyébként azáltal, hogy most kerületekben és nem csak egy lakásban játszódik a program, jobban oda kell figyelni, kivel milyen kapcsolatban vagyunk, nem élhetünk magányos farkasként, mert különben bajosan lehet továbblépni.

A kapcsolatok alatt a Goals jelzi a már említett célokat, tehát milyen feladatokat kell teljesíteni a továbblépéshez. Itt tanulmányozhatod a város térképét is.



Utolsó a sorban a Customize, a menünket változtathatjuk meg.

SIMFEJLESZTÉS

Az előző részekhez hasonlóan, Simjeidet itt is lehet tamagochi-szerűen fejleszteni. Például olvasással növelhető a intelligencia, tornával (biciklizéssel) az erőnlét stb. Ezek azért fontosak, mert munkavégzésnél egyre jobb (és ezáltal jövedelmezőbb) melókat is elvállalhatunk, melyeknél gyakori feltétel, hogy bizonyos szellemi vagy fizikai állapotban legyünk. Így érdemes Simedet fejlesztgetni, mely gyakran növeli a pihenést és a szórakozást is.

KÉTJÁTÉKOS MÓD

Nagy újdonság a két játékos mód. Ez teljesen megegyezik az egyjátékossal, azzal a különbséggel, hogy osztott képernyőn lehet nyomni. Nagyon jó szórakozás, ahogy ketten ügyködünk és éljük az életünket. Lehet versengeni, veszekedni, vagy szerelemben együtt élni is. Nagyon jó, hogy ezt beletették a programba készítők!

ÉRTÉKELÉS

Az Urbz egy remek játék. Nincsenek benne eget rengető újdonságok, de ez most nem feltétlenül baj. Amik vannak, azok éppen elegek ahhoz, hogy újra nekiüljünk a játéknak. A nehézség véleményem szerint könnyebb lett, mely nem kis mértékben köszönhető annak, hogy meg lehet állítani az időt, és így mozoghatsz a terepeken. Így kényelmesebben tudod intézni a dolgaidat, nem kell mindig rohanni.

A grafikával kapcsolatban elégedett voltam. Nem sokat fejlődött ugyan az előzőhöz képest, de pofás. Igaz, néha egy-egy helyen kicsit akadozott, és apróbb bakik is becsúsztak (amiről Gábor is írt az előző számban), ezeket az apróságokat leszámítva minden rendben vele. A GC, PS2, Xbox változatok között semmi különbség nem volt. Csak árnyalatnyi grafikai eltérések adódtak, de ezek a gépek erősorrendjéből fakadtak, szerencsére tényleg csak minimális eltérésekről van szó. A PS2 változat előnye, hogy használja az EyeToy-t, bár ez nem nagy szám, csak fotókat készíthetünk magunkról és kirakhatjuk a falra. (Azt se mindjárt, mivel ezt előbb meg kell nyitni.) A GC változatnál pedig azt jegyezném meg, hogy szemét módon csak 251 blokkos memóriakártya használható a programhoz, mivel egy mentés 107(!) blokkot foglal a kártyán. Pimasz dolog, hogy a GC-seknek a játék mellé még egy új memóriakártyát is kell venniük…

A zenék terén változatos a játék, mindig a kerületnek megfelelő számok szólnak, a metáltól a rapen át egészen a nyálas popig van itt minden. Általában kedvedre válogathatsz közöttük.

Végszóként mit is mondhatnék még? Ha rajongasz a Sims sorozatért, mindenképpen érdemes beszerezned az Urbz-t, de akkor is tehetsz vele egy próbát, ha még soha nem próbáltad – utóbbi esetben hatalmasat fogsz szórakozni, azt garantálom. Igaz, hogy nincs sok újítás, de a játék hozta a tőle elvárható színvonalat. És manapság ennél nem kell több.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

EA GAMES

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 Játékos, eyetoy memóriakártya 8mb (1198KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos
GC	1-2 Játékos 107 blokk

✔ szórakoztató és hangulatos
× ha eddig nem fogott meg, ezután sem fog

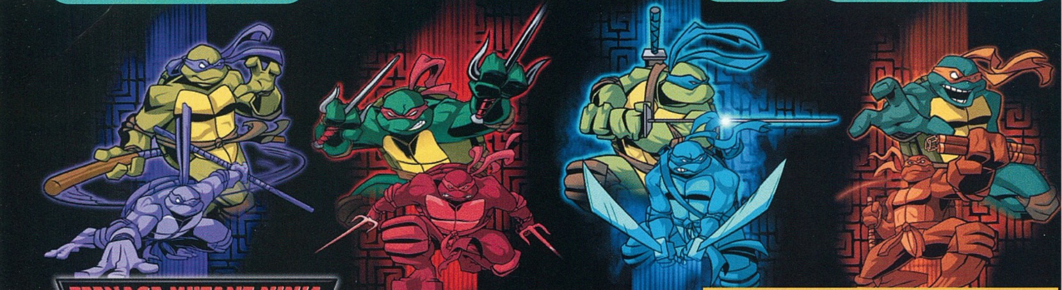
XBOX GC PS2

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Émmá' unom a szimszet, meg a virtuális életet Lehet, hogy a legutóbb túl sok tehenet fejtem meg, és túl sok falusi kiscsajnak csaptam a szelet abban a Harvest Moon játékban?





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2



PS2

Törtlsz, törtlsz, törtlsz! – éneklem a refrént az intro zenéjéből, és közben felidézem azt, amit a tinin mutáns páncélosokról tudok. Kiskorukban talált rájuk egy patkány, Splinter mester, aki a ninja mesterséget egy kalickában tanulta ki, egy gyakorlóteremben. A négy kis teknősbékára pedig ráömlött a *trutyi*, és mutálódtak, ahogy kell. A *trutyi* titkára viszont a nindzsák nagy ellenségének, Shreddernek szüksége lenne, ezért aztán adva van az alap a jó kis összecsapásokhoz a négy béka – baráti társaságuk –, valamint a főgonosz és az ő baráti társasága között. A jó barátoknak (vagy testvéreknek, ez nem világos) külön Bandana színük, és más-más fegyvereik vannak. Donatello a bíbor és bottal csapkod, Leonardo a kék, két Katanával (egyenes rövid kard) harcol, Michelangelo a narancs és helikopterként pörgetett nunchakukkal dolgozik, Raphael pedig a vörös szín tulajdonosa, fegyverei pedig két Sai, vagyis háromágú, rövid villa. (Ezek a Sai-k mezőgazdasági szerszámból alakultak át, főleg kardtámadás ellen használatosak, elég jó közelharc fegyverek a valóságban.) Amit még megjegyezni érdemes róluk, olaszos nevükre nem rácáfolva a teknősök imádják a pizzát, és mivel pasik, gondolom abban is olyan az ízlésük, mint a nőkben, vagyis inkább húsos legyen, mint gombás. **(Dzson, te állat! :)** Martin) Aki ennél is többet akar tudni a zöldekről, nézze meg az (angol nyelvű) www.ninjaturtles.com oldalt.

A mostani „teknős játék" lényege a többjátékos mód, bár magányos playerek is leülhetnek elé a fotelba. Ugyanis a négy teknős mindenképpen szerepel, így ki kell őket osztani a jelenlevő, kontrollert markolászó emberkék között. Ez egy emberke esetén úgy néz ki, hogy tetszőleges sorrendet kialakítva közöttük kezdéskor, egy gomb lenyomásakor lehet váltogatni a harcosokat játék közben. Ez olyan dolog, mint a Tekken Tagban, csak hogy a szerepe nem a kifáradt teknős pihentetése a háttérben van, hanem az egyes állatok speciális tulajdonságainak a kihasználásában a továbbjutás vagy a harcok szempontjából. Ennek megfelelően az életerő csík is közös, amit kissé csalásnak tartok, de bizonyára a régi, békebeli *„egységben az erő"* mondást vették alapul a fejlesztők. Így, ha csoportosan nyomulunk, és egyik haverunk elkezd bénázgatni mondjuk a leesős részeken, akkor lehet szidni és ütögetni a kontrollerrel vagy egyéb kemény tárggyal a fejét, mert a többieket is a *failed* felirat felé sodorja.

A kezelés a játékhoz illően elég egyszerűcske: van kétféle támadás, egy gyenge gyors, meg egy erős de lassabb, lehet ugrálni, akár a falat érintve is nagyobb magasságokba, surikent dobálhatunk, ha találtunk hozzá muníciót, van védekező állás és egy nekifutás (dash), amit a gyors helyváltoztatás érdekében használhatunk.

A pályák elég egyszerűek, nincsenek beépítve látványos elemekkel, inkább a sok szabad hely dominál, hogy elférjünk mind a négy ninjasszal (a ninjasz szó valós, még régen az alámondásos videók korszakában fordított így németről az egyik narrátor, hogy *jönnek a ninjaszok* – erre máig emlékszem). Sajnos, ezt a magányos játékosok nem fogják díjazni, mert ha egyedül kolbászolunk, akkor a táj elég kihalt, leszámítva a pár ellenfelet és dinamikusan kezelt tárgyat, például a piros, robbanós hordókat. Ez is egy megszokott eleme lett a játékoknak, és végül is teljesen reális, hogy az emberek vagy egyéb lények ilyen hordókkal veszik körül magukat, vagy építik be azokat a környezetükbe... Na mindegy, hisz ezek csak játékok. A történethez szerencsére kapunk rendes rajzfilmbetéteket, amik némileg emelik az általam elég laposnak tartott játékélményt. Ez már az első pályán is laposnak ítéltetett, de nem csak a sivárság miatt, hanem az összecsapások sem voltak olyan szép dinamikusak, mint azt elvárná az ember négy nindzsától. Az a legnagyobb bajom vele, hogy például megyek az ellenség felé, és elkezdem nyomogatni a támadás gombokat, hogy az időzítés szerint pont akkor érje el mondjuk a botom, amikor küzdőtávon belül van, erre az állatkám megáll, és egy helyben kezd el figurázni a fegyverével! Az ellenfél meg néz, majd két figurázás között odalép és elkezd csapkodni, harapni, vagy egyéb életcsík csökkentést eszközölni rajta. Jó, ott a rohanás (dash), meg Michalengalo tud focizó rúgást csinálni, ha ugrás után nyomkodja neki az ember a gyenge támadás gombot, illetve ezzel nagy távolságokat is megtenni a levegőben, de azért a sima harchoz is kitalálhattak volna valami értelmes mozgáskultúrát. A védekezés ugyanilyen béna, ugyanis ha lenyomjuk, akkor nagyon jól blokkolja az elölről jövő támadásokat, de forogni egy helyben nem tudunk, csak ha felengedjük a védekezést, így vagy azért kapunk, mert ezt tettük, vagy pedig a hátunk mögött animáló figura használja ki a helyzetet (azt nem tudom, hogy akkor mire jó a teknőspáncél?). Ezek természetesen az egyjátékos lét gyötrelmei, mert ha többen vagyunk, akkor barátunk kimenthet minket a veszélyből, ha más dolga nincs éppen.


XBOX


XBOX

A harcok közben néha akad logikai feladat is, mondjuk kapcsolók kapcsolgatása, vagy konzolok kódtörése (ütlegelése), amihez Donatello ért, mint műszaki zseni, sőt, neki a surikenjei is fel vannak töltve árammal, jól megrázva és lebénítva az ellenfeleket pár másodpercre. Raphael pedig a nagyobb dobozokat, sziklákat tudja az útból eltologatni, a csapatmunka tehát teljes.

Az ügyességi-logikai feladatok azért néha nehezednek is, mindjárt a prológus fejezet teljesítése után, ahol Shredder felhőkarcolójára kellett feljutni, és megküzdeni Hunnal, a kefehajú, robosztus izomtiborral.


PS2

Ez után ugyanis némileg jobban beindul a játék, és kétfelé is mehetünk, illetve otthonunkban tehetünk kisebb kitérőket egy kártyás játék, a Tournament négy arénája, és a megnyert bonusz anyagok nézegetése ügyében. Innen két út választható már, az 1 és 2 Episode, amiből a kettes egy toronyház, fehér botos biztonsági őrökkel, de az egyes egy érdekesebb földalatti világ. Nos, itt van minden, ami klasszikus. Lehulló kőtüskék, lejtőn guruló kőgolyók, logikai feladattal kikapcsolható lézerkapuk, lassan lengedező óriási alabárdok, és süllyedős, ráugrós oszlopok. A lézerkapcsolók úgy néznek ki, hogy oszlopok tetején kell világító négyzeteket aktiválni, ráugrásos módszerrel, és az összes ilyennek ki kell gyulladni a siker érdekében. Kis nehezítés az, hogy ha egy már világítóra ugrunk, akkor az elalszik, illetve közben véletlenül lelök bennünket egy vagy két alabárd, esetleg elsüllyed alattunk egy oszlop. Egyedül mindenesetre macerás helyzetekbe kerülhetünk, de mint mondottam, ez inkább party játék, és ennek köszönhető például a fix kamera is, hogy ne tekergethessük a nézőpontot kedvünkre. A grafika és egyéb sallang a közepesre elég, de erre is csak azért, mert a cell shaded szereplőkhöz ez a rajzfilmvilág tényleg illik. Az animáció is egyszerű, a harcrendszer és a kezelés közepes, a hangokról sem tudok sok extrát elmondani, bár PS2-n támogatott a Dolby Pl2, és X-en is teljesen ugyanazt a játékot kapjátok, ugyanazokkal a folt árnyákokkal és látvánnyal. Én sajnos nem vagyok elég nagy mutáns teknős rajongó, de akik azok, javítsák fel az értékelőt tetszésük szerint.

Dzsonatello

MARTIN BELESZÓL!

A teknőslevesről a következő vicc jut eszembe. Bemegy a pali az étterembe és megkérdi a pincért: „Van önöknek teknőslevesük?". Pincér: „Evett ön már ilyet, uram?". „Még nem, ezért akarom kipróbálni." „Akkor van..." :D

TMNT 2: BATTLE NEXUS

KONAMI

PS2, XBOX, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1–4 Játékos, multi tap memóriakártya 8mb (98KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1–4 Játékos

✓ tini nindzsa teknősök, rajzfilm betétek
× sokkal jobb gamét is ki lehetne hozni a történetből

XBOX PS2

4.5 pont



Scaler

PSZICHADELIKUS PLATFORMUTAZÁS





MI IS EZ A SCALER?

Egy vallomással kell kezdenem: azon kívül, hogy korábban láttam a **Scaler**t a *Global Star* megjelenési listájában, nem tudtam róla semmit addig a pillanatig, amíg be nem tettem a gépembe. Ha már szóba kerültek a készítők, hadd ragadjam meg az alkalmat, hogy bemutassam a Global Start azoknak, akik esetleg nem ismerik. Ők is a Take-Two-hoz tartoznak, de ha a Rockstar kinevezzük az aranytojást tojó tyúknak, akkor a GS popsijából maximum bizsutojglik potyognak. Félreértés ne essék, természetesen ők is készítenek jó játékokat, bár gyanítom, hogy az év végi Take-Two partin a májkrémes kenyér és a kannás bor nekik jut, míg a kaviárt és a pezsgőt a Rockstarosok fogyasztják majd. Nehéz lehet belső fejlesztőnek lenni, de inkább térjünk vissza magához a játékhoz, hiszen minden szempontból érdekes alkotásról van szó. A kicsit közhelyesre sikerült introt (erőteljes Jak 2 ízt hagy maga után a szánkban) követő első élmények lehengerlőek: olyan színorgia tárul a szemünk elé, hogy arra kezdünk gyanakodni, a programozók LSD bélyeget reggelizhettek, vagy spacecake-es pogácsával teli tarisznyájukat felkötve pszichadelikus koncerteket látogathattak a fejlesztési időszakban (persze elképzelhető, hogy csak a pizzájukon volt túl sok a varázsgomba).

Egy érdekes faunával és flórával rendelkező világ történéseibe csöppenünk bele, ahol nem elég, hogy ennyire rikítóak a színek, még mi is egy lila gyík bőrébe kell, hogy belebújjunk – a beilleszkedési problémák garantáltak.



OLD-SCHOOL PLATFORMER

Mivel már a végén tartok a játéknak, így bátran kijelenthetem, hogy a Scaler végtelenül egyszerű játékmenettel rendelkezik, de nehogy valaki azt higgye, hogy ezt a jelzőt negatív értelemben használtam. Arról van csupán szó, hogy manapság viszonylag kevés a vegytiszta platformjáték, a stílusok keverednek és a játékmenet egyre összetettebb lesz. Ennek a trendnek hány sugárban fittyet a Scaler, mert bár harcolnunk itt is sokat kell, mégis van valami különleges oldscool bája az egésznek, természetesen mai köntösbe öltöztetve.

Minden pályán több alküldetést kell, illetve lehet megoldani, van köztük olyan, ami kötelező a továbbhaladáshoz, míg mások teljesítése opcionális. A szakaszok között a világtérképen tudjuk kiválasztani a következő pályát, azonban a sárkányháton való szabad kalandozás csupán látszat, ahhoz, hogy ténylegesen ki tudjuk választani a következő helyszínt, bizonyos számú tojással kell rendelkeznünk. Ezek után talán nem nehéz kitalálni, hogy ezeknek a tojásoknak a gyűjtése lesz a legfontosabb feladatunk, minden pályaszakaszon találhatunk legalább egyet. És hogy a megszerzésükhöz milyen út vezet? Harc, ugrálás és csöveken való száguldozás – semmi olyan, amit eddig ne láthattunk volna már többször. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne lehetne ezeket az összetevőket jól egymás mellé illeszteni. A pályák óriásiak egyébként, és ami külön pozitívum, hogy nagyon messzire el lehet látni. Emellett szinte végig nyílt térben mozgunk, és a szintkülönbségeknek köszönhetően néha nagyszerű látvány tárul elénk, amit még tetéz az is, hogy gyakran a pályák legmagasabb pontjáról kell egy kanyargós csövön csúszva leszáguldani legalulra, és közben akadályokat kerülgetni, más csövekre átugrálni és ügyeskedni, hogy nehogy zuhanás legyen a vége. Számomra ezek a rendkívül egyszerű feladatok voltak a legélvezetesebbek, száguldani akkor is jó, ha gyík az ember, sőt ! :) Ráadásul azt gondoltam az első pályák után, hogy ilyen feladatokkal semmi gondja nem lesz az átlagos játékosnak, de később egyre jobban bedurvulnak a dolgok, és a hullámvasutazás során is keményen megizzadhatunk.

TOVÁBBI SZÍNESÍTÉS

Itt most nem az amúgy is kifestőkönyvbe illő színkavalkádra gondolunk, hanem arra a két dologra, ami ugyan szintén ismerős lehet korábbi platformerekből, de mégis színesebbé teszi az amúgy sem fakó összképet. Elsőként érdemes említést tenni állandó útitársainkról, egy sárkányszerű lényről és lovasáról, akik segítségével nem csak a különböző pályák között utazhatunk, de bizonyos fejlesztéseket is vásárolhatunk náluk. Ezek lehetnek életerőnket erősítő hatások, vagy akár olyan képességek, amelyek nemcsak hogy megkönnyítik életünket, de használatuk egy idő után kötelezővé válik, pl. bizonyos szakaszokon csak láthatatlanná válva vagyunk képesek áthaladni. A másik érdekesség, hogy felvehetjük bizonyos ellenfelek alakját is (összesen öt fajtáét), ami néha bizony kötelezővé válik, hiszen egyes utakat csak akkor tudunk megnyitni, ha nem csak satnya gyík-képességeinket használjuk, hanem kicsit gondolkodunk azon, hogy példának kedvéért a bombákkal focizó infantilis szörnyformánk hasznosabb dolgokra is képes lenne használni robbanószerkezetét. Vannak olyan főellenfelek, ahol folyamatosan váltogatnunk kell formáinkat, hiszen egyik támadása ellen csak egyik formánkban tudunk védekezni, míg a legyőzésében egy másik nyújt hathatós segítséget. Habár ez így bonyolultnak hangozhat, a legkevésbé sem az: különböző alakzataink fő erősségei hamar kiismerhetők, és a közöttük történő váltás gyors és a legtöbbször kézenfekvő. Arról nem is beszélve, hogy néha minden gyíknak vadállattá kell válnia, ez a természet rendje… :)



ELHANYAGOLHATÓ KÜLÖNBSÉGEK

Mivel multi tesztről van szó, így elérkezett az ideje, hogy szót ejtsünk a PS2-es és Xbox-os verzió különbségeiről is, legyenek ezek bármennyire is elhanyagolhatóak. Elsőként a Sony gépén teszteltem a játékot, és az első percben olyan v-sync hibát tapasztaltam, mint a Jak 2 óta talán sehol, pedig annyira azért nem összetett itt a környezet ábrázolása. Aki nem tudná, miről van szó, annak röviden: fordulásoknál a képernyő hajlamos „félbevágódni” egy pillanatra, olyan, mint amilyen én szoktam lenni másnaposan, az agyam még csak-csak reagál a dolgokra, de a testem csak fáziskéséssel képes utána menni. Vagy fordítva. :) Legnagyobb meglepetésemre ugyanezt a hibát a másik verzió esetében is tapasztaltam, bár szerencsére mindkét esetben ritka volt, és nem rontotta a játékélményt. A legnagyobb különbség egyébként a grafikában érhető tetten (azt hiszem ezt a mondatot a multi tesztek írói akár vágólapra is tehetnék…), nem elég ugyanis, hogy X-en sokkal „tisztább” és élesebb a terep, sokkal messzebbre is el lehet látni. Egy olyan játékban, ahol épp a nagy belátható tereket emeltem ki korábban, ez azért számít…

Sajnos külön szót kell ejtenem a hangokról, sok játékos számára ugyanis a Clock Tower 3 volt az etalon az idegesítésben, de ez a Scaler megjelenésével megváltozni látszik, ugyanis ennyire idegesítő, stílustalan zenét emlékeim szerint évek óta nem hallottam sajnos. Amikor ehhez még az ellenfelek idióta hangjai és gyíkunk nyelvcsapásából származó, nagyot csattanó nyál is társul, akkor meglepődik az ember, de aztán visszaemlékezik, hogy a színorgiát minek tudta be, és már világos is minden.

Élvezetes, jó játék ez, bárki bármit is mond, de nehéz az értékelése. Míg a mostanában megjelenő platformjátékok mind a jövő irányába mutatnak, addig ez kicsit fapadosnak tűnhet, ami nálam hiába számít egy kicsit előnynek, másnak nem biztos, hogy tetszeni fog. Nehezen emészthető környezet, kicsit ódon játékmenet és gyakorlatilag kidolgozatlan történet jellemzi, bár bevallom őszintén, én nem is nagyon hiányoltam a bőségesebb kifejtést egy emberből lett gyík mindennapi szociális problémáiról. A végére hagytam a csattanót, mely azoknak lehet érdekes, akik igazi játékoshoz méltóan vásárolják, és nem lopják a játékokat: a Scaler eleve budget kategóriásként indul harcba a kegyeitekért, valószínűleg a magyarországi kiskereskedelmi ára sem lesz több 6-7000 forintnál. Szerintem megéri.

Vega

SCALER

A2M / GLOBAL STAR

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb (74KB), analog irányító (dual shock)

✔ olcsó, szórakoztató
× néhány óra után kicsit monotonná válik és le kell venni a hangot

XBOX – 1 Játékos

✔ olcsó, szórakoztató és szebb a PS2-esnél
× néhány óra után kicsit monotonná válik és le kell venni a hangot

XBOX PS2

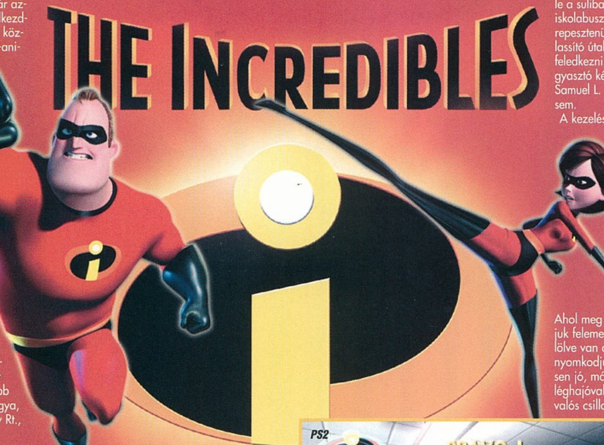
7 pont



MARTIN BELESZÓL!

Egy dolog mentheti meg ezt a játékot, méghozzá a 6-7 ezres ár – már, ha tényleg annyiba fog kerülni. A novemberi-decemberi bőséges platformjáték felhozatalt nézve szinte kizártnak tartom, hogy a teljes árú stuffok közül valaki pont ezt az ismeretlen című izét választaná, de így „ócsóér” esetleg elmegy…

EGY DARAB „HIHETET” SINCS BENNE! HIHETETLEN!



Régi rajongója vagyok a Pixarnak. Már azelőtt érdeklődtem e cég iránt, hogy elkezdtek volna mozifilmeket gyártani, mert közkézen volt egy 3D kisfilmeket és tanulmány-animációkat tartalmazó videokazi, amin mindenki megcsodálhatta például a kis piros bicikli történetét, és nedves lett a bugyija attól az eső-effekttől, ami abban volt. Ugyanis elég régóta, pontosabban első Amiga 500-asom megléte óta igen érdekelt a 3D modellezés, az ún. Ray-tracing, vagyis a számítógép által generált fotórealisztikus képek készítgetése. Akkor még csak három szoftver uralta a háziszámítógép piacot, a Real3D, az Imagine, és a PC-n megszülető 3D Studio, ami a mai napig is a lelkes amatőrök legnépszerűbb barkácseszköze, bár később bővült a tábor, pl. a Lightwave-vel is. Az olyan félprofi, illetve ipari munkára gyártott rendszerekről, mint a Maya vagy a Renderman (Pixar termék), most ne essék szó. De a mai korosztálynak inkább a filmjeik mondanak valamit, a Zed, a hangya, az Egy bogár élete, a két Toy Story, Szörny Rt., valamint a halas film, a Némó nyomában. Mondjuk én ezeket félig filmként nézem, félig pedig úgy, hogy tudom, milyen munka áll akár egy másodpercnyi képkocka legyártása mögött is, de ezzel most nem terhellek benneteket.



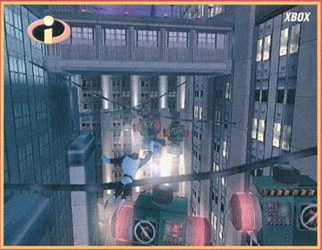
A THQ meg úgy látszik minden pénzét rajzfilmlicencekre költötte, de talán ezzel most nem hasalnak nagyot, mert elég jóra gyurmázták össze a készítők. A film nélkül is elmenne önálló játékként, ami kevés adaptációról mondható el manapság. Ugyanis a **The Incredibles**, a magyarul *A hihetetlen család*nak fordított legújabb kreálmányuk a Disney-vel közösen jött létre, és a trailer alapján jó kis szuperhős kifigurázós, világmegmentős történetnek ígérkezik.

Új játék kezdésével rögvest a kalandokba veti bele magát a főhős, Mr. Incredible. Egy helikopterről rakétázgató gonosz és segédei keltenek zűrzavart a banknál, így némi átöltözés után odasiet a jól megtermett ember. Az irányítás megkapása után elgyönyörködtem a régi, amerikai típusú toronyházakban, majd reflexből elkezdtem forgatni a kamerát, hogy felmérjem, mire számíthatok a továbbhaladás szempontjából.

Megfigyelhettétek már, hogy nekem régi mániám ez a berángatás dolog, nem tehetek róla, de számomra ez igen fontos egy játékban. Szerencsére a kamera most simán pörgött körbe, mire én megnyugodva vetettem bele magam szuperemberem irányításába. Ugráltam, nyomogattam a gombokat, mire a fickó széttört pár szellőzőcsövet meg közművet a tetőn, és felszedett belőlük némi szupererő feltöltőt. Hm, végül is szupererős, vagy mi, így nagyon is rendben van a környezet leamortizálásának a lehetősége. De már jöttek is a főgonosz nem kevésbé gonosz segédei, így a harcot is kipróbálhattam, és az elektromos botokkal felfegyverzett figurákat is leamortizáltam hamar. Sőt, a *csodálatos erőm* felhasználását is betanítja a program (ennek feltöltése sárga „I” betűkkel történik), amivel több ellenséget is lecsaphatok egyszerre. Viszont itt már húztam a számat, mert amikor több mesterséges intelligencia is gondolkozni próbált egyszerre, megkaptam a félve várt beakadozásomat, szerencsére csak minimális szinten. Nem baj, ettől eltekintve semmi bajom nem volt a játékkal, így mentem tovább, és jóleső érzéssel vettem tudomásul, hogy nem csak a harcolgatásra helyezték a hangsúlyt, mert egy lézerráccsal védett helyen először csak szétverni kellett a kapcsolódobozt, majd nekidobni egy bútort, végül pedig megragadni egy gonosz és azt dobni a szerkezetnek. A gonoszok elkapdosása később is igen fontos momentuma lesz a játékmenetnek, és elég hatásos is, mert ha megragadunk egyet közülük és a többiek közé dobjuk, akkor jól feldöntik egymást, és ilyen formájukban kevésbé veszélyesek az életerőnkre nézve. A családfő hatalmas ereje később is hasznunkra válik, mert utóbb lángszóróval felfegyverzett piromának törnek ellene, akiket elég macerás leverni, főleg, ha többen vannak, de egy kellő méretű vaskád akár hármat is elsodor egyszerre. Dobálásunk párszor a továbbjutás kulcsa is lesz, pl. mikor időzített bombákat lövöldöznek ránk gránátvető-forma fegyverekből, és ezek megfelelő időben történő felszedése és visszadobása a követendő séma. Ilyen képessége viszont guminő feleségünknek is van, aki most nem a felfújható, „O” szájú változat, hanem a végtagjai képesek igen látványos méretnövekedésre (mintha nekem is lenne egy ilyen tagom :). Ő már igen messziről is képes magához ragadni a kezdeményezést valami ellenség vagy ilyesmi személyében, és például visszahajigálva őket elektromos szerkezeteknek, azokat széttörve nyílik meg neki a továbbvezető út. Szupernőnk másik jellemzője az, hogy bele tud kapaszkodni kiálló dolgokba, és ezeken tud átlendülni bizonyos helyek felett, bár az erre használatos gombot nyomogatva igen távolról le is tudjuk csapkodni az ellent. Nem szóltam még a legkisebb gyerekről, Dash-ről, aki hihetetlen sebességgel képes száguldozni, amit meg is tapasztalunk, mert arcade autóverseny módjára kell beérni vele a suliba, persze időre, mert megint lekéste az iskolabuszt. Természetesen a forgalomban kell repesztenünk, személyautók, kamionok és egyéb lassító útakadályok között. De nem szabad megfeledkezni a másik két karakterről, a fekete, fagyasztó képességű Frozone-ról (eredeti hangja Samuel L. Jackson), és a járulékos szereplőkről sem.







A kezelés abszolút könnyű. A harc egyértelmű, általában a Négyzetet nyomkodja az ember, de Hihetetlenné látványos akrobatikus figurázásokra is képes, ha az gamer kipróbál pár gombkombinációt. A többi mozgást is hamar el lehet sajátítani, bár néhány lehetőséget nem tanít be a játék, így kísérletezéssel jöttem rá arra is, hogy Hihetetlen úr guggolásból tud gurulni, nagyobbat ugrani, és a földre csapni, repedés multi-textúrázást kreálva. Ahol meg speckó dolgot kell csinálnunk, mondjuk felemelni valamit hihetetlen erőnkkel, az jelölve van a földön, illetve ki is írja a játék, hogy nyomkodjuk a Kört, mint állat. A grafika teljesen jó, már az elején is a nagyváros, elúszó léghajóval és magasvasúttal, megspékelve némi valós csillogással a tetőn fém szellőzőkön, és egy igen szuper tűz megvalósításban is gyönyörködhetünk az égő épületekben. Később fokozódik a helyzet, mert Dash rohanása is igen jól néz ki, de amikor a szigetre érkezik Hihetetlen úr az utazókapszulában, nyilvánvalóvá lett, hogy nem valami tucatjátékot kaptunk, hanem tényleg rendesen odafigyeltek a környezetre. Az animációt sem érheti fikkantyú, a gyors akciókat némi mozgáselmosás kíséri, ElasticGirl ruganyosan pattog ide-oda, szóval nem valami paralízises társasággal kell nyomulnunk a kalandok sűrűjében. Az emlegetett lángszórós embereknél pedig olyan az eszköz, hogy vékony sugárban lövi előre az égő naftát, ami csak a végén terül szét jobban, imigyen elég realisztikus a többi, hasonló cuccot bevető játékhoz hasonlítva. Az X-es változat kissé eltért a PS2-től, mert egyrészt nem akadozott ott, ahol a PS2-es engine nem bírta a sok AI-t, ezért cserébe viszont pl. a városi ég nem szép, lilás-narancs úszó felhőkből állt, hanem egy animálatlan, ronda textúrából. Dobozon van Live támogatás is, ami azt jelenti, hogy egy extra pályát tölthetnek le a pénzükért a boldog X tulajok (ha pontos volt az infó, amit olvastam). Sajnos, mint a többi rajzfilm átirat esetében, itt sem árt, ha az embernek bejött az alapjául szolgáló mű, mert anélkül jóval kevesebb élményt ad ez a játék is.

Dzsoncredible

MARTIN BELESZÓL!

16 felett csak a film rajongóinak, 16 alatt esetleg mindenkinek! Vér nincs benne, szex sem.

THE INCREDIBLES

THQ

PS2, XBOX, GBA, GC

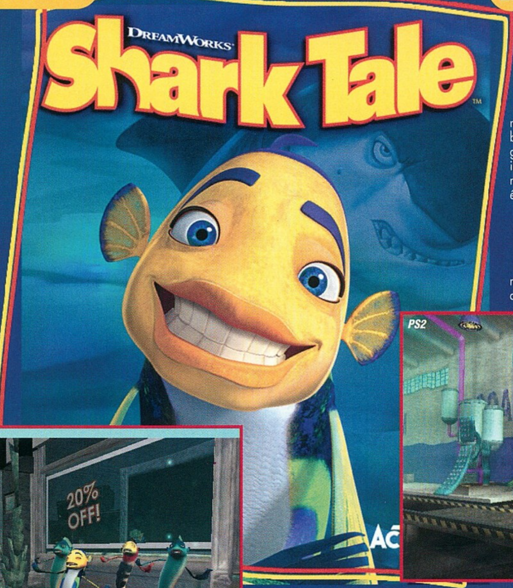
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos, dpl II, online memóriakártya 8mb (100KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1, xbox live

✔ jól játszható kis játék
× 16 éves korig bezárólag

XBOX PS2

6.5 pont



SZERETEM AZ ANIMÁCIÓS FILMEKET

Bizony-bizony. Még akkor is, ha néhánytól a falra tudok mászni (különösen akkor, ha énekelnek is benne), akkor is, ha igazándiból a japán alkotások állnak közel a szívemhez és akkor is, ha sokan gyerekesnek tartják ezeket a filmeket. Ám legyen. Mégis alig van olyan az amerikai rajzfilmek közül, amit ne láttam volna az elmúlt néhány évben akár többször is, és amire Pixar van írva, azzal úgy vagyok, mint kacsa a nokedlivel. A **Shark Tale** nem az említett stúdió produkciója, de ennek ellenére szerzett nekem néhány kellemes percet, még akkor is, ha többet vártam tőle, sokkal többet. Persze azóta több cikket is elolvastam a mögötte álló döbbenetes munkáról, de hát ne cikkek hatására változzon meg az ember véleménye, nem igaz, kedves cikkolvasók? :)

Röviden összefoglalva azok számára, akik esetleg eddig nem látták a szóban forgó alkotást: adott az első másodperctől kezdve bicskanyitogatóan ellenszenves Oszkár, aki kis hal, de sajnos a nagy halak nem eszik meg. Ott él, ahol a helye van: a tengeri társadalmi ranglétra legalacsonyabb fokán. A csúcson természetesen a cápák állnak, akik igazi úriemberek (izé...úrihalak), sokan a film megnézése után az olasz maffiával való rokonságukat kezdték el boncolgatni, de ez szemenszedett hazugság, főleg ha belegondolunk, hogy ők minden este a halakkal alszanak. Persze a kis hal-nagy hal együttélés bizonyos konfliktusokat indukál, amiből a film végére természetesen mindkét fél jól jön ki, Oszkár lesz a Don az előző keresztapa halála után, miután leszámoltak az árulókkal és a másik családdal, és mindenki uszonyt csókol neki...de lehet, hogy rosszul emlékszem, és az egy másik film. Függöny le, összességében jó a film, bár messze van a kiemelkedőtől. Akárcsak ez a játék.



MIRE SZÁMÍTSUNK?

Mielőtt továbbhaladnánk, szeretném leszögezni, hogy a Shark Tale alapvetően két csoportot fog csak komolyabban megfogni. Egyrészt szeretni fogják a fiatalabbak, ugyanis nagyon könnyű lett, így szinte akárki leülhet vele játszani, aki a videojátékokban nincsen annyira otthon, és azzal sem kell szenvedni, hogy órákat töltsünk a beletanulással. Ez természetesen magával vonta azt is, hogy a gyakorlottabb játékosok néhány óra alatt végig fognak úszni rajta, és alig lesz olyan pálya, amellyel többször kell majd próbálkozniuk. Persze pont erre találták ki azt a készítők, hogy minden küldetésnél van egy nagyon nehezen teljesíthető feltétel, így aki a tápláléklánc tetejére szeretne eljutni, annak meg kell szenvednie egy kicsit. Más kérdés, hogy lesz-e hozzá elegendő motivációja a játékosoknak, hiszen pont a könnyed játékmenet az, ami olyannyira könnyen fogyaszthatóvá teszi a Cápamesét.



A másik célcsoportot azok jelentik, akik látták a filmet, és kellemes emlékekkel távoztak a moziból, ugyanis ezúttal nem egy olyan átiratot kapunk, amiben az események teljes egészében másolják a filmen történteket, hanem tulajdonképpen kiegészíti egymást a két történet! Amikor az első pályán egy hatalmas cápa vesz üldözőbe minket, akkor megijedtem, hogy a film közepénél indul a játék sztorija, de hamar kiderül, hogy az egész csak egy rossz álom volt. Innentől kezdve megismerhetjük Oszkár életét, bepillantást nyerhetünk abba, hogy mekkora vesztesként tengeti mindennapjait, de természetesen mindent meg kell tennünk azért, hogy ez a dolog megváltozzon. Mint korábban említettem, számomra az elejétől kezdve antipatikus volt, így kicsit nehéz volt azonosulni vele és a céljaival, de tulajdonképpen ezt a San Andreas főhőséről is elmondhatjuk, ettől még megmarad minden idők egyik legjobb játékának.

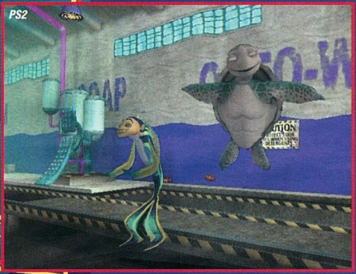
HA NAGY LESZEK, CÁPÁT ÖLÖK

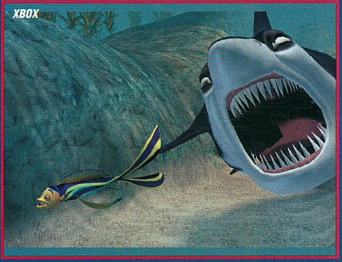
De addig el kell telnie egy kis időnek, ugyanis a kezdetek kezdetén éppen kivágják főhősünket a lakásából, a szemtelen kishalak pedig telefújják Oszkárt alázó graffitikkel a víz alatti várost. Az egyik érdekessége a játéknak, amit egyébként igen pozitívan fogadtam, hogy valamilyen szinten minden pálya más, persze ettől még nem lesz nehezebb, viszont nem válik két perc alatt megunhatóvá. Minden egyes küldetés az ügyességünket teszteli, de hogy milyen formában, az rendre változó. Vannak olyan részek, ahol bizonyos gombokat kell a megfelelő pillanatban lenyomnunk a zene ütemére (jajj, Parappa, hol vagy már?), máshol lopkodnunk kell az őrhalak között (ezen most jót mosolyogtam, hogy tudna már egy hal lopakodni?), megint más helyeken pedig kisebb-nagyobb ellenfelekkel kel felvennünk a küzdelmet. Harci repertoárunk persze nem nevezhető jelentősnek, inkább a túlélésre kell játszanunk az esetek többségében, ez ugyanis egy végtelenül békés játék (az pedig, hogy maffiózó cápák, nyomulós halcsajok és betépett, raszta medúzák szerepelnek benne, csupán a véletlen műve lehet). Semmi vérontás, kedves, leginkább gyerekek számára élvezhető sztori és jópofa szereplők: tessék, egy olyan játék, amit oda lehet adni bármelyik fiatalnak, miután apu egy agresszívabb játékban, sanda félmosollyal az arcán felrobbantotta a fél galaxist. Örüljünk ennek, jó tudni, hogy vannak azért ilyen játékok is, még ha az önmagát hardcore játékosnak nevező réteg úgy is fog elmenni mellette, hogy észre sem veszi.



MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

A fejlesztés során megesett az a csúfság, ami egyszer már a Pókember második részénél sok fejfájást okozott a PC-s játékos társadalomnak: a bika konzolos verzió mellett egy ettől teljesen különböző, gyengébb színvonalú alkotás látott számítógépekre napvilágot. Itt mondjuk nem ekkora a különbség, de a teljesen más játékmenet szembetűnő, és szerencsére az egymástól csak minimálisan különböző konzolos változatok lettek ismét a jobbak. Kis eltérés tapasztalható a támogatott hangrendszerekben, és Xbox-on nagyon kicsivel talán élesebb a kép, de mindkét platformon szép tiszta a víz, kereket a halak és kategóriájában jó filmátiratnak tekinthető a Shark Tale, pláne, hogy a fent már említett okok miatt egy kicsit több is annál. Egy ideig gondoltam arra, hogy kizárólag a játékhoz készített animációs jelentekkel feldobhatták volna egy kicsit, de aztán rájöttem, hogy a rajzfilmszerű grafikával készült átvezetők is tökéletesen elegendőek ahhoz, hogy a hangulatot garantálják. A játékmenetben ugyan nem sok újdonságot találunk, de azt hiszem mostanra megszokhattuk, hogy az általában rövid fejlesztési idővel készülő filmátiratokra ez a jellemző, törődjünk hát bele. Hogy is mondtam az elején? Összességében jó a játék és a film is: én mindkettőre egy hetes alát adnék.





Vega

SHARK TALE

ACTIVISION / EDGE OF REALITY

PS2, XBOX, GC, GBA

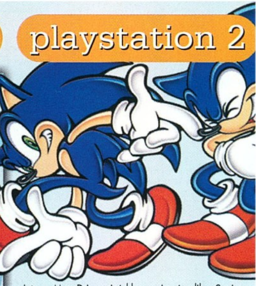
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (270KB) analóg irányító (dual shock) táncszőnyeg
XBOX	1 Játékos, táncszőnyeg 15 blokk, dd 5.1

✓ kiegészíti a filmet, gyerekeknek ideális játék
× csak fiataloknak és a film rajongóinak ajánlható

XBOX PS2
7 pont







Előre is elnézést mindenkitől! Ez a teszt nem lesz, nem lehet olyan, mint a többi! A **Sonic Mega Collection** + esetében nincs helye tárgyilagosságnak, meg objektivitásnak! Ha meg akarjátok érteni ennek az okát, akkor vissza kell mennünk az időben egészen 1994-ig (húú, már 10 év eltelt!).

Emlékszem, épp nyár volt, amikor egy napon apám egy Sega MegaDrive-val tért haza. Az Atari 2600 és a NES után talán mondanom sem kell, micsoda érzés volt Fifa '94-gyel, Aladinnal és Desert Strike-kal játszani – melyeket eddig csak a tévében, méghozzá az 576 adásaiban láttam (hogy vártam mindig a szombat délelőttöt)! Ezekben az adásokban figyeltem fel először egy nagyon csábító játékra. Csak annyit láttam belőle, hogy egy furcsa kékszínű sündisznó, meg egy vörös kétfarkú róka rohangál őrült sebességgel a pályákon. Megtetszett, így a címét is megjegyeztem: Sonic. Így aztán egyik alkalommal, mikor újra sikerült elkérnünk az ismerősünktől a gépet (vagy ahogy akkor hívtuk, a Segát), megkérdeztük, nincs-e véletlenül meg a Sonic. Az aznap estét a Sonic 2-vel és 3-mal töltöttem és egyből beleszerettem. Szinte mániákus módon, megszámlálhatatlan alkalommal végigvittem őket, és talán mondanom sem kell, hogy mit kaptam abban az évben karácsonyra. Később aztán a Sonic 1-et is kipróbáltam, és bár tetszett, kicsit furcsa volt, hisz abban még nem volt Spin Dash (amikor lehajolsz és „bepörögsz"). Lassanként ellepték a Sonic poszterek a szobámat, talán a Breath of Fire 2-őn és a FFVII-en kívül azóta sem rajongtam ennyire egy játékért. Minderre a Sonic negyedik része, a Sonic & Knuckles tette fel a koronát, mely egy elképesztően különleges kártya volt. Beleillesztve a Sonic 2-őt és 3-mat Kunckles-szel lehetett végigvinni a már rongyosra játszott részeket! Emlékszem, a Sonic 3-mal összeillesztve gyakorlatilag egy játékot alkotott a két kazi, így elképesztő hosszúságúra nőt, hisz át lehetett menni egyik játékból a másikba. És akkor ott voltak a különböző karakterkombinációk: Sonic-kal, Knuckles-szel, Tails-szel – napi akár 6-7 órát is nyomtam őket. Hogy visítottam, mikor fél év után rájöttem, hogy a Chaos Emeraldokat összeszedve a S&K-nak bejön az a végső pályája, ahol Super Sonic-kal kellett repülni. De szép is volt... Aztán mint mindennek, ennek is vége szakadt, a MegaDrive-omat eladtam, jöttek az újabb gépek sorban. Néha-néha előbújt belőlem a retrora vágyó gyermek, de sajnos sem MD-ot, sem Sonic-ot nem lehetett már egykönnyen szerezni.





Így el tudjátok képzelni micsoda hihetetlen érzés lehetett, hogy kb. 8 év után újra elmerülhettem a régi Sonic-okban, mivel PS2-re (és Xbox-ra is) megjelent a Sonic Mega Collection +, rajta valamennyi régi Sonic játékkal, sőt! Ez a lemez maga a csoda egy vérbeli, régi Sonic rajongónak!

Kezdésnek itt van mindjárt valamennyi MegaDrive-os klasszikus rész, azaz a Sonic 1-2-3, valamint a Sonic & Knuckles is. Annyira fantasztikus élmény volt újra végigszáguldozni a pályákon, dudorászva a fantasztikus dallamokat. Ez már önmagában elég lenne egy komplett kiadáshoz, de ez csak a kezdet! Megtalálható a lemezen a Sonic 3D is, mely 1996-ban jelent meg, tehát az utolsó MD-os programok egyike volt. Meg is látszott rajta, gyönyörű, 3D-s hatású program (elképesztő introval), csak sajnos nem igazi Sonic játék. Mind nézőpontja, mind a játékmenete miatt soha nem szerettem igazán. Igenis, egy Sonic játéknak az őrült sebességről kell szólnia, nem pedig a pepecselős, idegtépő keresgélésről – félreértés ne essék, azért örülök, hogy felkerült a lemezre. Ezenkívül itt van még a Sonic Spinball is, mely egy flipperprogram volt Sonic főszereplésével. Az egész játékot valószínűleg a Sonic 2-ben látott kaszinós pálya sikere ihlette – ez bejött. Felkerült még a sorba a Dr. Robotnik főszereplésével készült Dr. Robotnik Mean Bean Machine című játék is, mely a Puyo Puyo-hoz hasonló logikai játék. Jópofa, csak undorító módon csal...





Hasonlóan a másfél évvel ezelőtt megjelent GameCube verzióhoz, egy csomó plusz is behozható. Először is a Sonic négy részének a végigjátszásával előhívható a Sonic & Knuckles 2-3, melyben a már említett módon Knuckles-szel is végignyomhatod a Sonic 2-őt vagy 3-mat. Ez olyan lehetőség, mintha egy új játékot kapnál, remek, hogy nem feledkeztek meg róla a készítők. Ezenkívül behozható még a Blue Sphere mód, melyben a harmadik részben megismert bonusz pályákon gyűjtögethetünk. Aztán szólnom kell még három bonusz Sega játékról (ezeket is be kell hozni), ezek a Ristar és a Flickey, de ami a legjobb, a Comix Zone is. Utóbbi egy haladós-verekedős anyag, melyben egy képregény lapjain kellett küzdeni – igazából nem értem mit keres a Sonic-ok között, de örülök, hogy rátették a lemezre. A Comix Zone egyébként már nem jelent meg GC változatban, és ezzel elérkeztünk a címben szereplő „+" jel magyarázatához.

Nemcsak MegaDrive-os Sonic részek kerültek fel ugyanis a lemezre, hanem GameGearesek is! Összesen 6 db. GG-s részt találunk. Itt van először is a Sonic 1, mely leginkább a MD verzióra hasonlít. Aztán a következő a Sonic Labyrinth, mely leginkább a MD-ra megjelent Sonic 3D-re hajaz – jó, de nem az igazi. Érdekesebb darab a Sonic Drift, mely egy Mario Karthoz hasonló gokartos játék. A sort két klasszikus rész folytatja. Először is a Sonic Chaos, mely talán a legjobb GameGeares rész. Gyors, pergő, olyan, mint egy MegaDrive epizód lenne. A második a Sonic Blast, mely 1996-ban jelent meg, és végsőkig kihasználta a GG technikai paramétereit. A karakterek (Sonic és Knuckles) így gyönyörűen animáltak, és a hátterek is szépek – talán emiatt azonban kicsit lassabb a játék. Állítom, még egy GBA-s játéknak is elmenne, ha a grafikát nézem. A sort a Dr. Robotnik MBM GameGear verziója zárja.

Azt hiszem, ez a felsorolás önmagáért beszél és még mindig nincs vége. A Bonus menüben egy csomó Sonic képregényt (több teljes sorozat fent van a lemezen, ami zoomolással tökéletesen olvasható), illusztrációt nézegethetünk, sőt, még a most megjelent Sonic Heroes filmjeit is megnézhetjük. Mindezek mellett még egyéb titkok is behozhatók, mint például a View Hints opció, de hogy ez micsoda, annak felderítését inkább rátok bízom.

Talán mondanom sem kell, hogy valamennyi játék tökéletes emulációja az eredeti MD-s, illetve GG-es változatnak – olyannyira, hogy még az eredeti kódok is működnek! Sehol egy leakadás (csak akkor, amikor egyébként is akadt valamelyik játék – ennek azért örültem, mert így 100%-os a retro élmény!), egy hamisan szóló zene, minden olyan, mintha tényleg a régi kedvenc gépünkkel és játékunkkal játszanánk. Olyannyira odafigyeltek mindenre, hogy még azt is beállíthatjuk, hogy az eredeti MD-os (illetve GG-s) képernyőméretben, vagy teljes képernyőn akarunk-e játszani – éppen ezek miatt az értékelőben **nem a grafika minőségét, hanem az emulációét értékeltem kiválóra**. Mind a PS2, mind az Xbox verzió tökéletes, a kettő között semmi eltérés nincs. (Csak az volt a furcsa, hogy játék közben, akár a pályák közepén is lehet menteni, ezt persze egy igazi Sonic rajongó nem használja!)

Az eddig elmondottak azt hiszem tökéletesen értékelték ez a programot. Egy olyan Sonic rajongónak mint én vagyok, ez a lemez egy álom megvalósulásával egyenlő. Így a pontszám megítélésében sincs helye a mérlegelésnek, nyugodtan megérdemli a 10-est. Aki nem szerette vagy nem ismerte régen a programot, annak úgysem ér meg **semmit**, de ez nem is nekik készült, hanem nekünk, régi fanoknak. Remélem a Sega folytja majd ezt a sorozatot, hisz maradt még kiadatlan Sonic játék. Ott vannak még a MasterSystemes részek, nem beszélve a MegaCD-re megjelent Sonic CD-ről, mely állítólag az egyik legkirályabb rész, csak sajnos soha nem tudtam kipróbálni. Talán egyszer azok is kiadásra kerülnek. Most azonban örüljünk ennek a fantasztikus lemeznek, mert tényleg nem semmi, mennyi mindent kapunk a pénzünkért. Megyek is vissza játszani, várnak a Chaos Emeraldok...

Veres Mik
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Azon gondolkodom, én hogyan értékeltem volna ezt a gyűjteményt... Vajon más tesztelők hogyan értékelik? Mi alapján kapta az IGN-től a 7.8-at, vagy a Gamespottól a 7.5-öt? Ilyenkor mit tartanak szem előtt a sokak által oly mérhetetlenül nagyra becsült „nyugati" tesztelők, akiknek a szava állítólag szentírás? Számomra Veres Miki megközelítése a mérvadó. A játék a maga korában tökéletes volt. Az emuláció tökéletes. Ennyi.

SONIC MEGA COLLECTION +

SEGA	
PS2, XBOX	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló
PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (174-273KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos

✔ az eddigi legjobb sonic gyűjtemény
× kizárólag csak rajongóknak

XBOX PS2
10 pont







A Spyro – Egy hős farka cím igencsak félreérthető lenne, ha mondjuk nem egy sárkánygyerekről lenne szó, bár még így is ad okot némi elmélkedésre… No, de ne ragadjunk le itt, hiszen egy játékot sosem a neve alapján kell megítélni.

Szóval tegyük magunkat túl a játék címén, és koncentráljunk a tartalomra, előtte viszont az újszülötteknek még egy gyors bemutatkozás, aminek csakúgy, mint a játéknak, Spyro lesz a főszereplője. A hős sárkánygyerek még PS1-en látta meg a napvilágot, és a készítők az első rész sikerén felbuzdulva gyorsan el is készítették a folytatást, sőt még egy harmadik rész összedobásában is volt lové, hiszen az is elkészült, még mielőtt a PS2 megfojtotta volna az elődjét. Szerintem és sokak szerint is Spyro a harmadik részben volt a csúcson, köszönhetően az igen tartalmasra sikeredett, rengeteg mini-játékot, feladatot tartalmazó game-nek. A negyedik – egyben az első PS2-es – Spyro viszont már igencsak leverte a lécet, harmatgyenge, vérszegény alkotás tettek le elénk az asztalra, amiből egyenes út vezetett a teljes bukásig. Itt van viszont ez az új – a főhős farkát emlegető – rész, mindenféle sorszám nélkül, amivel talán megpróbálják kiköszörülni szegény sárkánygyerkőc becsületén esett csorbát. Hamarosan megtudjuk sikerült-e.

Mivel csak egy oldalt kapott a játék (és ez bőven elég is neki), csak dióhéjban ismertetném a történetet, amiben egy Red névre hallgató, egykoron a bölcsek közé tartozó bukott renegát sárkány a főgonosz. Ez a cimbora képes volt teleszórni a világot a Sötét Gyémántokkal, és ezekkel mérgezni a földet. Adott tehát a feladat: megtalálni a sötét gyémántokat, és elpusztítani azokat.

Na persze a feladataink nem lesznek ennyire egyszerűek és egyértelműek, hiszen a gyémántok szétverésén kívül még számtalan kisebb-nagyobb mellékküldetés, mini-feladat, gyűjtögetnivaló várja a kedves érdeklődőket.

A Spyro-hoz egyéként volt már szerencsém a Crash-Spyro demo lemezen, és ott is fanyalogva kellett megállapítanom, hogy bizony a grafikai rész szinte egy fikarcnyit sem változott, egy kis túlzással szinte ugyanazt kapjuk, mint a PS1-es epizódoknál, csak ugye itt el vannak mosva a pixelek, és szebbek a textúrák. Egyszóval hiába egységes évek óta, hiába nélkülözi a különböző grafikus és textúra hibákat, a Spyro látványvilága igencsak elvérzik a legkomolyabb vetélytársakéval szemben, hiszen meg sem közelíti a Ratchet 3, vagy a Jak 3 képi világát. Ettől persze még nem csúnya, csak nagyon eljárt már felette az idő. Ha már itt tartunk említsük meg, hogy bár a menüben állíthatunk a kamerán, azért akár a passzívat, akár az aktívat választjuk, mindkét esetben manuálisan kell állítanunk az operatőrt. A pályákról egyébként is vajmi kevés újdonság mondható el, hiszen szinte minden maradt a régiben, színes, füves, mocsaras (stb.) külső helyszínek, illetve sötétbarna, feketében „pompázó" belső barlangos, romos, termes, folyosós pályák jellemzik a Spyro-t.

A pályák felderítése nem okozhat igazán gondot, hiszen a menüből kérhetünk térképet, amit kedvünkre variálhatunk, és itt találjuk az aktuális feladataink listáját is. Értelemszerűen, amikkel végeztünk, azok már ki vannak pipálva. A Sötét Gyémántok megtalálásán és elpusztításán kívül, nagyon hamar a nyakunkba szakad egy sor plusz feladat is, például sárkánytojások és Light gyémántok gyűjtögetése, amikkel egyébként különféle, a professzor által épített gépet hozhatunk működésbe. (A játékban egyébként van néhány kemény poén is, mint például a prof és Spyro közti dialógus, amiben a prof felsorol egy csomó, más játékból ismerős cuccot, hogy ezeket kellene gyűjtögetni, de mivel a kis sárkányunk egyiket sem ismeri, végül kiegyeznek a Light Gemekben). Tojásokat és Light Gemeket különböző ügyességi platformrészek végénél találunk, vagy a lockpickel nyitható kulcsos kincses ládákban, ehhez zárnyitót egyébként régi öreg cimboránknál, Moneybagnél vásárolhatunk, az összegyűjtött mezei gyémántokért. Apropó, Sötét gyémántból többfélét is találunk majd, a kisebbeket csak simán szét kell öklelnünk, de a nagyobbakat csak az első speciális mozdulat megtanulása után tudjuk szétverni. Ilyen speckó mozgásokat (mint például a falból kiálló „oszlopokon" való felrugaszkodás) mindig az idősebb sárkányoktól tanulhatunk, de csak akkor, ha sikerült megtalálnunk a rejtekhelyeiket. Spyro egyébként a már megszokott mozgásokat tudja: ugrás, duplaugrás, sárkánylebegés, öklelés, illetve néha majd a víz alatt is kell úszkálnunk.

Újdonság, hogy ezúttal (vagy ez már benne volt az előző részben is?) nem csak Spyro-val lehetünk, hanem bizonyos részeknél, vagy mini feladatoknál más karakterek irányítását is átvehetjük, úgy mint a turbólöketes pingvinét, vagy a nyilas macskaféle figuráét, Hunterét. Sőt, a mocsaras pályán, miután kiszabadítottuk a prof unokaöccsét, vele is szaladgálhatunk.

Ettől függetlenül nem egy nagy durranás az új Spyro. Garantálom, ha elmúltál már tíz éves, nem fog hosszú ideig lekötni, hiába a sok mini-feladat, vagy a rengeteg alküldetés, vagy esetleg a pályán elszórt használható eszközök (teleport padok, erősítő padok, ágyúk) – valahogy túl egyszerű, túl egyértelmű minden. Mondom ezt annak ellenére, hogy sokszor egyáltalán nem egyértelmű dolgokat-utakat kell megtalálni (ami egyébként a pályatervezőket minősíti, hiszen sokszor csak úgy összevissza bolyong mindenféle cél nélkül), és sok ügyességi résznek igen is, hogy el van túlozva a nehézsége. Ez pedig pont azt a vásárlóréteget fogja visszariasztani a vételtől, akiknek szerintem a játék készülhetett: a tíz év alatti kisgyerekek. Ha ebbe a korosztályba tartozol, és túl nehéznek találod a Ratchet 3-mat vagy a Jak 3-at, tehetsz vele egy próbát, hátha bejön, de mindenki másnak mondom: annyi sokkal jobb játék van a stílusban, hogy a Spyro-t csak végszükség esetén tegyük a magukévá. (A két verzió között egyébként szembetűnő különbséget nem találtam, hacsak a kisebb grafikai eltéréseket nem vesszük ezen kalap alá).

Csipi M Lee







MARTIN BELESZÓL!

Nekem a Spyro még PS1-en jelentett valamit, ott is csak az első rész, a többi szerintem inkább erőltetés volt csak, nem is beszélve a gyalázatos PS2-es folytatásról. Ez az új rész az ég világon semmiben sem jobb, több, vagy érdekesebb, mint elődei, és ahogy Csipi mondta, kismillió komolyabb játékot találsz a témában, főleg PS2-n. Egyedül annak érheti meg talán, akinek X gépe van, mert arra nincs túl sok gyerekes mászkálós stuff.

SPYRO: A HERO'S TAIL

VIVENDI

PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (215KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✔ kisebb korosztálynak
× rém egyszerű, rém középszerű

XBOX PS2
6 pont

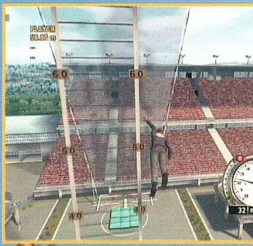
K*ilapítás* – mondhatnám a címre, vagy pedig azt, hogy kilakoltatás, ha angol szóvicceket akarnék gyártani, de persze tudom, hogy a **Flat Out** szóösszetétel inkább azt jelenti, hogy *Teljes Sebességgel*. Ez nyilvánvalóvá teszi azt, amit már a képekre nézve megállapíthattatok, hogy egy újabb autós játék teszi tiszteletét a Konzol hasábjain. Én igen szerencsés helyzetben vagyok, mint tesztelő, mert nem kell pénzeket kiadnom azért, hogy megtudjam, a csinos állóképeken túl milyen a játék, ha intellektuális beszélgetést kezdeményez vele az ember. És szerencsés a Konzol olvasója is, mert neki pedig megmondjuk mi, hogy milyen a játék, vagyis inkább véleményezzük a terméket, mert ami nekünk jó, attól talán sugárban hánynak egyesek, és fordítva.





Most az autós stílus régi hagyományokra visszavezethető roncsderbi ágazatának újabb gyermekét kaptam a kezeim közé, de én különben is gyermeki lelkesedéssel állok mindenhez, amiben autó van. Viszont gondolkoztam a dolgon, és ezentúl csak a komolyabb játékokat fogom kormánnyal is tesztelni, mert a gamer társadalom talán 5%-a rendelkezik ilyen tekerős eszközzel – és ők úgyis egyetértenek velem abban, hogy a vezetős feladatokhoz a kormány hússzor olyan jól használható, mint egy kontroller, azon egyszerű oknál fogva, hogy az igazi kocsikban is ilyen szerkezet van, nem pedig joystick. Imigyen ülepedtem le a *Fledáut* elé, markomban szorongatva az irányító szerszámomat, és néztem végig az intro gyanánt bedigizett in-game filmet, ahol tipikus roncsderbi kocsik roncsderbiztek a tipikus roncsderbi pályákon, majd a főképernyő 3D-s, szeméttelepre kidobott járgányánál nyomtam is egy gyors versenyt, vagyis *quick race*-t. A végén hümmögtem, majd elindítottam magam a karrier módban, ahol pasi vezető mellett csajok is lehetünk, ha erre van igénye valakinek. És no lám, a finn gyártó cég tuningolási lehetőséget is épített a versenyzős részhez, amire még nem volt pénzem, mivel az előtte lévő autóvásárlós menüben megvettem a legdrágább gépet 4000 dollárért. Az autók csekély alaptulajdonságaik (lóerő, súly) mellett a tuning részen sem kapatták el magukat nagyon. Lehet piszkálni a motoron, váltóművön, kipufogón, felfüggesztésen, kerekeken és fékeken, valamint a karosszérián is, versenyeken szerzett pénzünk, illetve aszerint, hogy mely alkatrészeket unlockoltuk addig. A tuningolgatáshoz kis segítség gyanánt pársoros segítő szöveg is tartozik, így én nem is fecsérelek erre több nyomdafestéket, meg nem is nagyon vettem észre a járgányon bármiféle változást az alapszintű piszkálások hatására. Az autók egyébként nagyrészt a régi amerikai autóféléknek felelnek meg, de a legolcsóbb kissé Mini Morris volt kinézetre, meg némileg a színválaszték is variálható, de ez sajnos csak a kocsi díszítő festésére van hatással. Ennyit a lehetőségekről, etessünk egy kis port a lúzerekkel!

Versenyezni két féle módon tudunk, a Bronze (Silver, Gold) hagyományos versenyeken, és a Bonus névre hallgató kevésbé hagyományosokban. De már berregnek is a motorok, a poligon versenyzők szíve gyorsabb FPS értékre kapcsol, és rajt! Brrrr, nyomom neki mint állat, a nehéz kocsi neki is lódul, majd száguld az első kanyarig, ahol félig elhúzom az analóg kart a megfelelő irányba, mire a kocsi befarol és keresztbe csúszik a pályán, neki valami gumifalnak, ami végre nem valami textúrázott kocka, hanem egyedi autógumikból felépített tompító, és rendesen szét is kezd esni a becsapódás hatására. Hümmögök a fura fordulási manőverem miatt (mint a quick race után), irányba terelem az autót, és a többiek után vetem magam. Szerencsére beérem őket, miután nekimentem pár úton heverő vashordónak (az előttem levők sem tudnak úgy látszik kanyarodni), meg letesztteltem a dinamikus villanypóznákat is, amik rendesen megdőltek a találkozáskor, és ezt a villanydrót is élethűen követte. Autóm a játék jellegéhez méltóan amortizálódott közben, betörve az első szélvédőt, elhagyva némi lifegtetés után a motorháztetőt, és később az első ajtót is elveszettem valamerre. De most jön a legjobb! Ugyanis padlógázzal repesztettem, de elnéztem valami akadályt, ami éppen nem volt olyan szinten lebontható mint a többi, a kocsi frontálisan nagyot csattant, a vezető pedig ordítva repült ki az első szélvédő helyén, majd rongybabaként bucskázva a földön, jó tíz méterre állapodott meg, össze vissza kicsavart végtagokkal! És a kamera végig őt mutatta, amint elvégzi eme mutatványt. *Na, ez már valami* – mondtam magamban, és utána direkt úgy próbáltam ilyen frontális ütközési műveletet bemutatni, hogy a kirepülő muki pont az utánam jövő csorda útjába essen. Ez a kocsiból kiszállás igen jó ötlet valóban, csak a testnek túlságosan elasztikusak az izületei, tényleg rongy benyomását kelti, nem pedig egy hús vér emberét, ahogy annak tekeregnek a végtagjai. Nem azt mondom, hogy nyílt töréseket akarok látni, és ez csak reflex szintű fanyalgás (rossz szokásom a legkisebb hibákat is észrevenni), és eddig tényleg nem láttam ilyet, maximum a réges-régi Offroad Fury-ban, ahol ATV-kkel lehetett fáknak meg egyebeknek vezetni a rémült pilótákat. Az első versenyeket némi kínlódás árán megnyertem ugyan, de a második sorban hamar elvéreztem (továbbjutás szisztéma van, fentről lefelé). Itt már jó tuning kocsi kell, és az sem árt, ha ismerjük az adott pálya jellegzetességeit, pontosabban az ugratókat és a rövidítéseket, mert ezek nagyban hozzájárulnak a sikerélményünkhöz. Míg el nem felejtem, a kezelésben csupán két különleges gomb van, a kézifék, és a Nitro adagoló, s ez utóbbit érdekes módon gyűjtenünk kell, továbbá használata a megnövekedett sebességen túl Burnout-féle perspektivikus torzulásban is megnyilvánul.



Az autók fizikája nagyon jó, rugóznak, pattognak, ütköznek, és ha megtanulja az ember, hogy nagyon finoman kezelje a joyt a túlkormányzottság miatt, még a vezetési élmény is elfogadható. Egyetlen kis megjegyzésem van már csak ehhez, mégpedig, hogy a másik autó hátulját oldalra megtolva az nem farol ki, ahogy kellene neki, hanem megy tovább előre egyenesen.

Ez volna hát a rendes versenyzés, de ennél jóval nagyobb élvezetet nyújtanak a bonusz pályák! Ide olyan beteg dolgok kerültek, mint pl. a távolugrás és a magasugrás. Most képzeljétek el azt a feladatot, hogy a száguldó autóból a nitro gombbal meghatározott szögben hirtelen kilövitek a sofőrt, aki métereket bukfencezik előre (távolugrás), vagy felrepül az ég felé a felállított mérőléc felé (magasugrás), és ezen teljesítménye lesz díjazva! De itt van még klasszikus Destruction Derbi aréna és nyolcas pálya, meg még jó pár megnyerhető finomság.



Érdekes kis játék ez, grafikája a közepes és a jó között mozog, X-en is ugyanolyan mint PS2-n, csak mintha nem csillognának olyan élethűen a kocsik, meg a szokásos textúra maszatolás is észrevehető, lehet nyomni négyen is felváltva vagy osztott képernyőn, viszont a zenék mind rendes, gitáros-éneklős-punkrockos nóta! A kezelést pedig a farolgatás miatt vettem közepesre, mert ugyan profil kreálásnál két féle mód között lehet választani (normal és professional), de sok különbség nincs közöttük. Sajnos a hangulat is közepes az én skálámon, mert ugyan minden a helyén van, el lehet vele ökörködni egy darabig, de nem kapja el az embert gépszíj módjára, és pár verseny meg ugratás után kiszedi a gépből és keres egy másik gamét inkább.

Dzson Dzsessztruction



MARTIN BELESZÓL!

Nem rossz de nem is kiemelkedően jó. Ráadásul nemrég ott volt a Driven to Destruction. De ugye most nem az következik, hogy minden cég roncsderbit fog kiadni, mert akkor felvágom az ereimet... Ahogy Dzsoni írja az értékelőben: a poénok jók, de a vezetős rész nem elég erős...

FLAT OUT!

EMPIRE

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS2	1-8 Játékos, online memóriakártya 8mb (108KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-8 Játékos xbox live

✔ a vezető reptetése nagy ötlet, jók a törések

× az irányítás érzékeny és nincs a játékban elég spiritusz

XBOX PS2

7.5 pont

Mivel mostanában egyre-másra jelennek meg a különböző retro gyűjtemények, van miből válogatnia az egyszeri játékosoknak, ha már egyszer a régi emlékek felidézésének céljából, egy ilyen témájú produktum beszerzésére adják a fejüket. Ez a tendencia pedig mindenképp a gamerek malmára hajtja a vizet, hiszen a kiadók ezáltal rá vannak kényszerítve, hogy egymást túllicitálva minél igényesebb és klasszikusabb játékokat gyűjtsenek egy csokorba. Követezzen tehát e havi retro gyűjtemény ajánló tesztünk, melyben a **Midway Arcade Treasure Vol 2** névre hallgató játéktermi válogatást fogjuk kivesézni.

Hogy mitől lesz jó egy retro gyűjtemény? Természetesen attól, hogy az időközben már felcseperedett felhasználó (réteg) melyik automatába szórta fiatalkorában a zsetonokat, és hogy melyik játék kezdőképernyőjének megjelenésétől kezd el bizseregni a tenyere. Ez pedig nagyon is behatárolhatatlan, hiszen hiába volt klasszikus játék mondjuk Street Fighter 2, ha pl. a jelen teszt elkövetőjének még a név hallatán is kiütések jelentek meg az egész testén. Talán ezért aztán mindenkinek az a legjobb gyűjtemény, amiben a saját régi kedvenc játékait találja meg.









Bár Midway Arcade Treasure 2 egy igényes válogatás, és hozza azt a szintet, amit manapság egy retro gyűjteménytől joggal várhat el az ember – sőt, még én is találtam rajta személyes favoritokat – mégis hiányérzetem van, és várom már azt a napot, amikor újra kiadják az Ikari Warriors-t, vagy a Micropose-os 7-11 Soccert, hogy a Cybex-et már ne is említsem, mert az egy tényleg brutális kis lövöldözős játék volt.

A MAT2-re tartalmilag nem panaszkodhatunk, hiszen nem kevesebb, mint húsz darab régi klasszikus játéktermi romot találunk a DVD-n. A játékokat egy ötletes menüből választhatjuk ki, de lehetőségünk van még a kezdés előtt megtekinteni a legmagasabb pontszámokat (High Scores – R1), illetve néhány alapbeállításon változtatni (az Extrák alatt pedig néhány készülő játékba kaphatunk betekintést).

Van egy Bonus menüpont is, ami alatt sok-sok dokumentációt, képeket és egyes játékokról még videókat is találunk (sokszor rengeteget). Ezek a nagy dolgok, hiszen akkoriban, hajdanában-danában ilyesmihez nemigen hiszem, hogy hozzájutott volna a játékos társadalom.

Mivel a játékok direkt másolatok, egy-az-egyben a játéktermi gépek átiratai, sok értelme nincs a grafikával, az irányítással, vagy épp a hangokkal foglalkozni, és azokat értékelni, mint ahogy annak sem látom okát, hogy a két konverzió közti nüánsznyi eltéréseket elemezzem, úgyhogy inkább tekintsük át a kínálatot, és emeljünk ki belőle néhány személyemnek kedves játékot.

Elsőként talán a Wizard of Wor emelném ki, amivel sok-sok kellemes hetet töltöttünk el a haverokkal, igaz nem a játéktermekben, hanem még C-64-en. A játék egyébként egy kő egyszerű kétdimenziós, egyképernyős, ketten is játszható kis lövöldözős cucc, amiben „labirintus" szerű pályákon kellett kiirtani az űrhajósokra hajazó figurákkal a szörnyek hadát. Akkor jöttem rá, hogy mennyire elpuhultam az évek során, hogy milyen egyagyú emberkéknek való, primitív, mindenféle valódi ügyességet nélkülöző game-ekkel nyomultam mostanában, amikor belevetettem magam az Wizard of Wor világába. Kristálytisztán emlékszem, hogy milyen hihetetlen messzeségekbe jutottunk Tigi haverommal, több tíz, vagy akár száz pályát is lenyomtunk egyhuzamban, újrakezdés nélkül, most pedig alig néhány pálya után a kontrollert legszívesebben a földhöz csapva, réveteg fejjel bámulom a Game Over feliratot. Pedig akkoriban nem voltak még hi-tech analóg kontrollerek, mindenki a kis mikrokapcsolós Quickshot joy-okat nyúzta, amikben egy-egy erősebb mozdulatra eltört jobb esetben csak a mikrokapcsoló rugója, rosszabb esetben az egész kis fémlemezke. Persze akkor még tudtuk, hogy melyik pályán, hova kell egymásnak háttal beállni, hogy kivédjük a szörnyek támadásait, akkor még kőkeményen minden az ügyességen, a gyorsaságon, és a reflexeken múlt (*a főhősök sem kapaszkodtak meg maguktól ugrás utána a perem szélén* :).

A teljesség igénye nélkül: a korongon megtalálható például az akkoriban nagy névnek számító Primal Rage (ami egy klasszikus 2D-s verekedős játék, dinoszaurusz környezetben és dinó szereplőkkel), és bár készült belőle Playstation átirat is, itt most az eredeti játéktermi konverziót csodálhatjuk meg, a maga egyszerűgégében és brutalitásában (jó véres, az biztos, és a rohangáló kis ősembereket is felzabálhatjuk energia pótlás céljából). Aztán itt van az ős öreg Gauntlet II is, ami olyan kemény játék, hogy egy-egy szintet maximumra kipörgetni még a hardcore gamereket is megizzasztja, ez egyébként mai szemmel vizsgálgatva nem más, mint egy kezdetleges hack'n slash játék akarna lenni, többféle választható karakterrel, begyűjthető kincsekkel és szörnyek garmadájával. Nagyobb névnek számít még a Spyhunter folytatása, vagy a Xenophobe, de érdemes megemlíteni még a '97-es (!) Rampage Wold Tourt (amiből szintén készült már egy csomó konzolos átirat), amit nem nagyon értek miért is került be a gyűjteménybe. Van egyébként kosaras, sport, autós, lövöldözős, repülőgépes, F1-es, és egyéb verekedős játék is a korongon (Pit Fighter, Narc, Hard Drivin', APB, Xybots, Total Carnage).

A végére hagytam a két legnagyobb nevet, a Mortal Kombat 2-őt és az MK3-at. Mivel mindkét játék egy-az-egyben átiratai játéktermi gépeknek, így aztán azon lehetőségek széles skáláját, amit mondjuk a SNES-es MK3-ban felellhetőek voltak, itt most ne is keressük, A szereplőválasztás után rögtön a bunyó közepén találjuk magunkat, oszt' hajrá. A választható figurák is az árkád gép karaktereivel egyeznek meg, szerencsére az én személyes kedvencem ugyanolyan flottul pörgeti be az ellenfeleit, mint a SNES-es vagy az árkád verzióban, úgyhogy az írás végére csak annyit tudok mondani: mindhalálig KABAL!

Csipi M Lee





MARTIN BELESZÓL!

Egy hihetetlenül betalált mondatot emelnék ki a tesztből: „Akkor jöttem rá, hogy mennyire elpuhultam az évek során, hogy milyen egyagyú emberkéknek való, primitív, mindenféle valódi ügyességet nélkülöző game-ekkel nyomultam mostanában, amikor belevetettem magam az Wizard of Wor világába". Ezt tessék átgondolni!

MIDWAY ARCADE TREASURES 2

MIDWAY

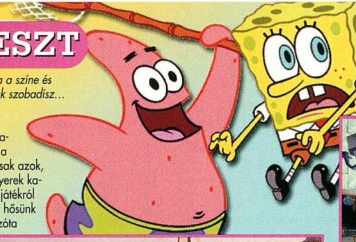
PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1-4 Játékos, multi tap memóriakártya 8mb (64KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, xbox live

✔ van néhány számomra kedves cím
✕ de összességében sajnos nem a legjobb játékok lettek összeválogatva

XBOX PS2
7.5 pont



Ő MÁR NEM KAP AGYSZIVACSOSODÁST!

Ki lakik odalent, kit rejt a víz? Sárga a színe és lyuk rajta tíz! Kár, hogy a levegő csak szobadísz... De az élet eleme csakis a víz! Ki ő?

Ezt énekli a kalózporté festmény a falon a Spongyabob rajzfilmekben, és a gyerekkórus tudja is a választ, akárcsak azok, akik imádják nézni a sárga szivacsgyerek kalandjait. Amikor az első Spongebob játékról írtam, a „bolygó hollandisról", akkor hősünk még ismeretlen volt számomra, de azóta elég rendesen rákattantam a Nickelodeonon. Bob idióta, végletekig naiv és egyszerű lelke sok röhögős pillanatot okozott számomra, nem is beszélve a többiekről: Csigusz, a tengeri csiga mint házimacskája; Rák uram, a Rozsdás Rákolló gyorsétterem pénzéhes tulajdonosa, Bob főnöke; Tintás Tunyacsáp a lusta polip a munkatársa; Patrik a hülye tengeri szivacs a legjobb barátja, de ugyanilyen viszonyok fűzik Szandihoz is, a búvárruhás, levegővel töltött félgömbjében élő mókuslányhoz is. De nem szabad megfeledkezni a főellenségről sem, az okos, ravasz, mindenre elszánt Planktonról, aki kicsi, egyszemű, de ezen jellemzői nem akadályozzák meg abban, hogy állandóan kísérletet tegyen Rák uram féltett kincsének, vagyis a Herkentyűburger receptjének ellopására (vagy másik álma, a világuralomra jutás megvalósításában).


PS2

Sajnos most rosszul alakulnak a dolgok, nem Bob lett a második gyorsétterem managere, ezért Neptun megbüntetvén Rák uramat, kissé lefagyasztja a vörös páncélost (na, ez olyan, mintha egy volt szovjet T-34-esről beszéltem volna). Ez használja ki Plankton, megszerzi a receptet, és mivel ez Bikinfenék favorit kajája, így mindenki hozzá pártol át, sőt, ő kedvességből még ingyen vödörsapkát is ad minden vendégének (étterme és főhadiszállása formája miatt). Ezek okozzák aztán a bajt, de erről már nem mesélek, ha kíváncsiak vagytok rá, irány a boltba Spongyabob játékot venni! Sajnos a stuffban nem kapunk filmbetéteket, az átvezető történet csak állóképekben nyilvánul meg, pedig más rajzfilm adaptációkban ez nem így van. Sebaj, itt a lényeg úgyis a 3D világon van.

Ez a világ végre jól passzol az eredeti rajzolthoz, ami nem volt elmondható például a teknősös játékról. Bob kissé fura ebben az új stílusban, mert szerintem túl gödrös az arca (ne feledjük, sárga, kocka alakú szivacsról van szó, akinek csak az orra áll ki az arcából), de ettől eltekintve kiválóan lemodellezett, akárcsak a többi ismerős, vagy a fenéklakó halak és egyéb lények. A tengerfenék is olyan, amilyennek lennie kell, még a virág alakú felhők is komótosan ott úsznak az „égen". Spongya első megjelenése kissé megzavart kezdéskor, mert headsettel érkezett egy szuper kocsival, de mint kiderült, ő már managernek érzi magát, és mikor Rák uram bepánikol, mert elfogyott a sajt, akkor máris indul az első pálya teljesítésére. A játék ebben végre felmutat némi kreativitást, és nem csak összedobtak pár pályát a lelkes amatőrök, amiket szép egymásutánban kell lenyomunk, hanem a szintek teljesítésével tokeneket kapunk, és néha ezek száma szerint juthatunk el az újabb, megnyíló feladatok bevállalására (69 összesen, ha jól néztem). A tokenek számán kívül még van egy kötöttség, még pedig az, hogy a történet előrehaladtával nyílnak meg az újabb kalandok – amik külön fejezeteken belül kaptak helyet, nem érjük el játszhatóra egyből az összest. Ilyen tokenes dolog az, amikor a hozzánk kagylóforma képernyőn keresztül beszélő Mindy (Neptun szemüveges lánykája) megtanít nekünk új mozgásokat, amik szükségesek a pálya elkezdéséhez és teljesítéséhez. Öt érméért például Spongyának egy felfelé irányuló, pörgős ütése lesz egy hatalmas kesztyűvel, mert csak ezzel tudja átfordítani a startpontnál levő ugródeszkát, de a pályán is aktívan kell ezt használni, mivel a lebegő úszógumival közlekedő, ránk karamellás izét csulázó monsterek csak így írthatók ki, és Plankton rádióadóinak elnémító gombja is néha felettünk van felszerelve. Később Patriknak lesz szüksége új mozgásra, amikor egy vadnyugati szalon beütésű helyen kavar, és úgy jár valamint viselkedik, mint egy csirke. A feladatok sem merülnek ki a sablon unalmasságokban. Oké, a cél eljutni a pálya végére, vagy ritkábban más extra feladat, például egy aréna, ahol a több hullámban ellenünk törő létformákat kell legyakni, de ezek mind külön stílus szerint lettek kialakítva. A második fejezetben Bob és Patrik – bánatukban a managerség elvesztése miatt – leisszák magukat egy bárban, és Patrikkal kell végigvinni a szintet, de közben a fején egy kupa díszeleg, szája körül pedig hatalmas, odaszáradt italfolt virít. Máskor pedig egy kádban száguldanak, ugratókkal, veszélyes kanyarokkal, és szembe guruló kőgolyókkal nehezített zárt pályán. De Bob vezet ezenkívül egy burgerautót is, ahol nitrókat felszedve lehet jókat gyorsulni meg ugratni, tolatáskor pedig a szivacs oldalra fordulva hátranéz (néha tutul hozzá, mint a tolatójelzők), Patrik pedig hátracsapja a fejét és vigyorogva integet. Sőt, később Szandival is találkozunk, de ennyi előzetes elég is volt, azt hiszem.


PS2

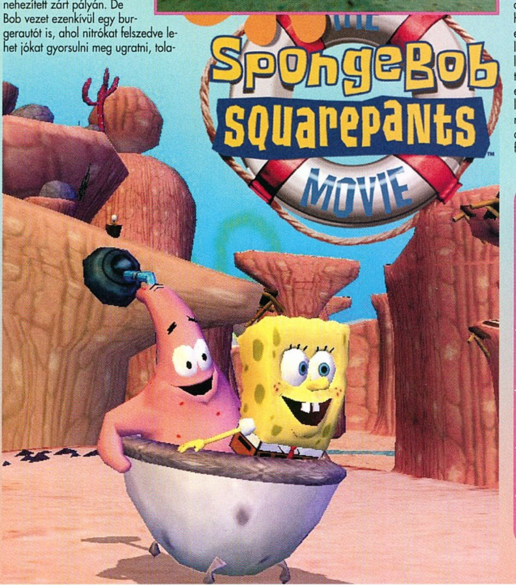

XBOX

Nagyon jól eltalálták a lökött Spongebob világot, de még én is meglepődtem, amikor egy helyen olyan idiótán kellett továbbmenni, hogy Patrik kinyújtott, és valamihez odaragadt nyelvén kellett áthintázni a másik oldalra. A kezelhetőség nem bonyolult, és a karakterek is megfelelően irányíthatónak bizonyultak, amiért a célközönségként definiált Nickelodeon korosztály biztosan hálás lesz. Akad azért pár kissé nehezebb ügyességi rész, pl. egyszer Patrikkal kellett ugrálnom dobozokon, amik első körben csak mozogtak, majd pörögtek, végül alattam megolvadó jégkockák voltak. A harc is egyszerű, minden ellenség kiismerhető minta szerint támad, gond csak akkor van, ha sokan vannak ellenünk. Támadásaink amúgy erősíthetőek is! Ehhez az kell, hogy szorgalmasan gyűjtögessük a pályákon elszórt súlyzóféléket, amik növelik fent látható pontjainkat, mert ezek után kapunk egy-egy skill pontot, amit aztán külön fejlesztőképernyőn költhetünk el. Ez amúgy tiszta RPG, mert mindig több és több pontot kell begyűjteni a következő fejlődési lehetőségig. Ezek a tuning dolgok sajnos elég korlátozottak, csak a maximum életerőt, és négy egyéb tulajdonságát tudjuk feljavítani külön-külön a két főhősnek.


XBOX

Na, elemezzük ki a járulékos részeket is, mondjuk a grafikát. Azt nem mondom, hogy mind a két gépen pixelre egyforma, mert mintha láttam volna kettővel több pixelt is az X verzióban, ezért arra magasabb pontot is fogok adni. Na jó, félre a cinizmussal, a játék tényleg egyformán szép mindkét gépen, bár ezt a minimalista rajzfilmtájat nehéz lett volna elrontani. Sikerült viszont berángatást produkálni, mert amíg a PS2 változat simán és röccenésmentesen futott, addig a Dobozos bizony hajlamos volt néminemű beakadozásra, pláne, ha forgattam a kamerát, de ez természetesen most nem a terhelhetetlen grafikai procin múlott, hanem azokon, akik ezt a változatot programozták. A másik zavaró dolog a Dobozos verzióban ezen kívül az volt, hogy a lebegő súlyzók árnyékai előttünk két méterre jelentek meg fekete paca formájában, és ha egymás felett volt több ilyen tárgy, akkor a paca halmozottan lett feketébb és nagyobb. Ezen kívül semmi bajom nincs a geméval, sőt a játék olyan, amire azt mondom, méltó adaptációja az eredeti sorozatnak és filmnek!

Spongedzson



MARTIN BELESZÓL!

Soha egyszer sem néztem utána, hogy mikor adják a rajzfilmet a Nickelodeonon, de bármikor is kapcsoltam oda, ha Spongyabob ment, mindig ott ragadtam. Egyszerűen nem értem, mi tetszik nekem ebben az idiótaságban... valahogy olyan megkapó Spongyabob totális naivitása, Patrik végtelen hülyesége, és személyes kedvencem, Tunyacsáp vérlázító flegmasága.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE MOVIE

THQ

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (138KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✔ spongyaboooob!!!
× ez így jó, ahogy van, a célcsoport figyelembe vételével

XBOX PS2

7 pont

play it



Az **America's 10 Most Wanted** című játékban a legjobb ügynökök veszik fel a harcot az FBI honlapján felsorolt bűnözők ellen.

Csatlakozz te is soraikhoz és vedd ki a részed ebből a hazafias kihívásból!



Az **1945 I&II The Arcade Games** klasszikus retro játéktermi hangulatot, nagyszerű időtöltést és kiemelkedő újrajátszhatóságot ígér.

Tedd próbára magad a nagyszabású csatákban!

Magyarországon forgalmazza:

N-TEC Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.,
Tel.: 06-1-261-1219
www.ntec.hu

FANTASY MÁSKÉPPEN

The Bard's Tale



JAJJ, JÖN A BÁRD!

A nyolcvanas évek közepén, amikor talán az újság olvasói közül sokan még csak gondolatban vagy pelenkában léteztek, egy Brian Fargo nevű személy vezetésével az Interplay újraálmodta a szerepjáték műfajt számítógépes környezetben. Habár talán nem ők voltak ebben az elsők (a szintén legendás Wizardry megelőzte őket), éveken keresztül mégis a legjobbak tudtak maradni trilógiájukkal, mely műfajteremtő mivoltát senki sem vonhatja kétségbe. Rendkívül összetett és érdekfeszítő játékmenet, hatalmas mennyiségű ellenfél és varázstárgy jellemezte. A tényleges szerepekbe való belehelyezkedést kivéve tulajdonképpen minden olyan tulajdonsággal rendelkezett, amivel az éppen aranykora felé tartó asztali szerepjátékok bírtak. Nem kívánok siránkozni azon, hogy milyen csodás idők voltak ezek, és milyen kár, hogy elmúltak, de ami tény, az tény: *kár*. Aki a történeti áttekintésre kíváncsi, annak ajánljuk figyelmébe a keretes írást, mi most inkább térjünk rá a jelenre, és vizsgálatunk modernkori darabjára, a 2004-es **Bard's Tale**-re. Már egy-két évvel ezelőtt elkezdtek szállingózni a hírek, majd a képek és a videók arról, hogy Brian Fargo közel húsz év után hogyan képzeli el egykori művének mai kiadását. Azt már a kezdetek kezdetén tudni lehetett, hogy itt bizony a megszokott műfaji keretek csupán olyan szinten lesznek jelen, hogy fel lehessen rúgni őket. A kedvcsináló videó megnézése után már azt is tudhattuk, hogy mit jelent az a fejlesztői kijelentés, hogy minden fantasy szerepjáték paródiája van készülődőben, a valaha volt legfurcsább főhőssel. Már csak az maradt rejtve előttünk, hogy mi köze is lesz a mai epizódnak egykori, hasonló címen megjelent elődjéhez.

Igazság szerint nem sok. Na jó, konkrétabb leszek: semmi, hiszen szinte minden szempontból az ellenkezője annak. Az egykori csapatot egyszemélyes hadseregünk váltja fel, a komoly történet helyét egy rekeszizmokat megmozgató paródia veszi át, a szereplők pedig... hogy is lehetne a legjobban jellemezni őket? Mondjuk azt, hogy furcsácskák, és aki eltölt egy rövid időt a Bard's tale világában, annak hamar világossá válik, hogy egészen pontosan mire is gondoltam.







STÍLUSOK LABIRINTUSÁBAN

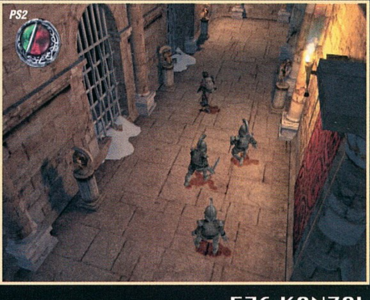
Az egykor összetettnek számító játékmenet mára természetesen őskorinak számít, ugyanakkor arra nem számítottam, hogy amit most kapunk, az még az eredetinél is egyszerűbb lesz. Nincs ugyanis másról szó, mint egy egyszerű hack'n slash „szerepjátékról", annak minden előnyével és hátrányával. Biztosra akartak menni a készítők, így a Champions of Norrath motorját vásárolták meg alkotásuk alá, ami nagyszerű ötletnek tűnik, mert nem elég, hogy a környezet gyönyörű megjelenítését így garantálni tudták, de egy egészen hasonló stílusú játékban vizsgázott nagyon jól az engine korábban, így a külsőségekkel és az irányítással aligha lesz gondunk. No persze utóbbival hogyan is lehetne, hiszen mint fentebb említettem, a betanulási idő valahol egy és két perc között helyezkedhet el, bár bevallom, volt egy olyan „olcsó" barátom, aki negyed óra alatt sem jött rá a gombok funkciójára, de ennek más oka lehetett... **(Ha máriók meg pokémonok püfölték volna egymást színes lufikkal, biztos egyből vágta volna... Martin :)**

Aki esetleg nem ismeri a konzolos Baldur's Gate-et vagy a már említett Champions of Norrath-t, azok számára néhány szóval a lényeg. A szerepjáték szó már csupán azért van hozzáillesztve ezekhez a játékokhoz, mert még mindig elég vevőcsalogató ahhoz, hogy megérje ezzel a jelzővel illetni ezeket az alkotásokat, annak ellenére, hogy minden van bennük, csak igazi szerepjáték nincs. Van helyette (majdnem) non-stop harc és karakterfejlődés, de sokkal közelebb állnak a „fantasy-akció" kategóriájához. Most nem kívánok belemenni abba, hogy a tényleg csodálatos japán RPG-knek mennyi közük van a stílushoz, mert nem ez a cikk tárgya, de azoknak sem sok. Ugyanakkor félre ne értsen valaki, ettől még lehet egy ilyen játék is nagyon mély és élvezetes, a minőségéből és értékéből pedig semmit nem von le az, hogy a készítők mit írnak rá kamuból a dobozra. Csak a tisztánlátás végett kívántam ezt tisztázni, na meg persze azért, mert több mint tíz éve szerepjátszó lelkem már nagyon régen szerette volna ezt kiírni magából. :)

Ott tartottunk tehát, hogy sok harc, gyors gombnyomogatás, ellenfelek ezrei. Na azért ennyire nem gáz a helyzet, nem kell megijedni. Amennyire a hagyományos RPG-knek, úgy a hack'n slash-eknek is beint Fargo úr csapata, nem is kevésbé. Ezekben az alkotásokban megszokhattuk, hogy a borzasztóan üres történet ellensúlyozására a harc és fejlődési rendszer tökéletesen ki van dolgozva, és ez elég ahhoz, hogy jól tudjunk órákon keresztül szórakozni. No, itt a fejlődésünk minden, csak nem komoly és élvezetes. Fegyvert közelharcit vagy távolságit használhatunk, és egy vértet is felölthetünk magunkra. Ennyi a tárgyhasználat. Emlékszik még valaki a Norrath több ezer tárgyára? Itt olyan nincs. Persze nem is kell, hiszen egy igazi bárd más fegyverrel veszi fel a küzdelmet.

KIHÚZOM A HANGSZEREMET

Rövid távon persze célravezető lehet karddal vagy íjjal irtani az ellent, ugyanakkor sokkal jobban járunk, ha azokra a képességeinkre tesszük a fejlesztési pontokat, amelyek a mágiánkat támogatják. Hangszerünk segítségével ugyanis nem kevesebbre leszünk képesek, mint varázslatok létrehozására, persze csak azután, hogy megszereztük azokat. Ha jól számoltam, összesen 16 darab „dallam" van a játékban. Van közöttük olyan, amit a fő



THE BARD'S TALE TÖRTÉNELEM

The Bards Tale – Tales of the Unknown (1985)

Alig volt olyan platform a nyolcvanas évek közepén, amire ne jelent volna meg a mára kultikussá vált sorozat első epizódja. C64, Amiga, Atari, PC és, MacIntosh mellett még a NES tulajok is játszhattak a különböző átiratokkal (bár utóbbiak csak egy rövidebb, butított verziót kaptak sajnos). Hat irányítható karakter, három dimenziós város, összesen 85 varázslat – akkoriban ezek a számadatok teljesen megdöbbentették a játékos-társadalmat. A logikai fejtörők, az egymástól valóban különböző karater-osztályok (középpontban a bárddal) és képességek hosszú időre megfelelő szórakozást nyújthattak nekünk – és biztos bevételt a fejlesztő Interplay-nek, valamint a játékot kiadó Electronic Arts-nak.

The Bard's Tale II – The Destiny Knight (1986)

Másfél év telt el (a fenti platformok mindegyikére még át sem írták az első részt), és máris meg-



érkezett a következő epizód. Akkoriban még nem volt elterjedt a folytatásos szerepjátékokban a karakterek átvitele a folytatásba, itt már erre is lehetőség volt. Akkoriban úgy reklámozták a játékot (a korabeli hirdetések még megtalálhatók az Interneten ma is), hogy „50%-al nagyobb, mint a Bard's Tale I", ami igaz is volt, de az újításokra sem lehetett panasz. Egyedül a varázslatokból lett kevesebb, de azokból is csupán azért, mert letisztult a játék. 6 különböző város, új szörnyek, kasztok és épületek (pl. kaszinó), sokkal szebb animáció. Ez sajnos konzolokra már nem jelent meg, de a maga korában minden számítógépre igen.

The Bard's Tale III – Thief of Fate (1988)

A trilógia záró darabjában eldobhattuk a négyzetrácsos papírt és a tollat, ugyanis először találkozhattunk az automatikus térképezéssel, és az állások mentése is sokat könnyebbedett.

A grafika újból hatalmasat javult (természetesen főként Amigán és PC-n igaz ez, de a C64-ből is kifacsarták, amit lehetett), és a méretek óriásit változtak (a második részhez képest pl. ötször annyi fajta ellenfél került bele, és az 500 különféle szörny még ma is durván hangzik!). Itt már 7 különböző faj képviselőivel vehettük fel a 13 kaszt valamelyikét. A hatalmas játék 400 Kbyte-ot foglalt egyébként...



The Bard's Tale – Construction Set (1991)

Ez tulajdonképpen nem egy önálló játék, hanem egy tervező-program volt, ami Amigára és PC-re jelent meg. Segítségével a rajongók saját maguk alkothattak teljes játékokat, majd cserélgethették azokat egymással. Ezután sok évig pihent a bárd, hogy idén újra elkezdje hódításait.

MARTIN BELESZÓL!

Azok, akik nem beszélik legalább középfokon az angol nyelvet, még véletlenül se lelkesedjenek be, mert ők a Vega által említett poénokból szinte semmit sem fognak érteni. Nekik marad a bunyó. Ammeg' ölég gyönge...

történeti vonalon előrehaladva mindenképpen megszerzünk, míg másokhoz alküldetések sorozata vezet. A dallamokat is több különböző kategóriára tudjuk felosztani. Egyrészt vannak olyanok, amelyek megidéznek egy olyan társat mellénk, aki segít minket a harcban. Ezek természetesen nagyon változatosan lettek összeválogatva, mindenki megtalálja a saját harcmodorához legjobban illeszkedőt, aki pl. szereti belevetni magát a harc sűrűjébe, annak ajánlott a gyógyító banya, de ha hátulról szeretjük figyelni, ahogy szövetségesünk mindent elintéz helyettünk, akkor pl. a lovagot érdemes előhívni. Ha őket valamilyen okból levágták az ellenfelek, akár azonnal megidézhetők újra, amennyiben van rá elegendő varázspontunk (itt is piros színnel van jelezve az életerőnk, kékkel a manánk, akárcsak az összes hasonló játékban). Az idézéseken kívül elő tudunk hívni olyan varázslatokat is, amelyek kristályokba kerülnek, ezeknek a használata viszont nem annyira könnyű, hiszen az említett tárgyak csak korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésünkre, és nem is könnyű az utánpótlás. Vagy találunk, vagy nem, nehéz a bárd élete. Az említett bárd-mágia egyébként nagyon jól működik, mondhatni nem is érezzük hiányát a jól kidolgozott harcrendszernek, de ez csak félig igaz.

A legnagyobb probléma az, ami az összes hasonló játéknál előjön előbb-utóbb, mégpedig a monotonná váló küzdelem, amikor órák óta megyünk előre, és tulajdonképpen nem történik semmi más, csak az egymást követő küzdelmek. Van, akinek a türelme ilyenkor órákig kitart, míg mások tíz perc alatt megunják ezt a fajta játékmenetet. Néha vehetünk fel ugyan különleges képességeket, és találhatunk tulajdonságainkat és képességeinket tápoló tokeneket, de ezen kívül semmi extra. Tárgyak tekintetében bizony elég fukar a program, pedig ez pont egy olyan tényező lehetne, ami a szavatosságot növelhetné. Az igazság az, hogy millió féle tárgyat találunk kalandozásaink során, ugyanakkor ezek mindegyike azonnal arannyá váltódik be, pénzből meg csupán fegyvereket, vérteket és kincses-térképet vehetünk a kezdetekben. Ennyire unalmas lenne hát a Bard's Tale? Korántsem. És ez két dolognak köszönhető, a történetnek és a humornak.

ÉN, A HŐS

Kezdjük elsőként a történettel. Adott a hősünk, akiről mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy hasonlítana a high fantasy-k becsületes, a jóért küzdő és embertársait segítő kalandozóhoz. Nem, pont az ellenkezője. Nem tudom kinek volt szerencséje a Torrente című spanyol kétrészes csodafilmet látni, de a Bard's Tale-ben pont annyira vagyunk hősök, mint amennyire Torrente rendőr volt. Nagy mellek, pénz, hírnév – ezek érdekelnek csupán minket, minden, ami ezen kívül van, csupán akkor jöhet számításba, ha segítségével elérhető a nagy mell, a pénz vagy a hírnév. :) Igazság szerint attól tartok, hogy ha a szívünkre tesszük a kezünket, akkor olyan borzasztóan már nem is látjuk ellenszenvesnek a bárdot. Miután röviden jellemeztük, talán már el is tudjuk képzelni, hogy miként viszonyul embertársaihoz, és azok hogyan viselkednek vele szemben. Elvileg ugyebár ő lenne itt a „Chosen One" (*Kiválasztott*), és a célja az lenne, hogy egy fogva tartott hercegnőt mentsen meg a gonosz fogságából. Nos igen. Ennyi a történet, semmivel sem több. Én figyelmeztettem mindenkit, hogy paródia lesz, ezek nem viccelnek! Illetve dehogynem, mást sem tesznek egész végig. A kezdetek kezdetén tyúksz*ros kis senkiként toppanunk be egy fogadóba, ahol minden elkezdődik, de senki ne számítson kiszámíthatatlan fordulatokra, olyan történetre, aminek van eleje, közepe és vége, és végül senki ne számítson



olyasmire, amit eddig hasonló könyvekben, filmekben vagy játékban megszokott. Itt minden a feje tetejére áll, se füle, se farka a történet, de mégis azt kell, hogy mondjam, hogy mindent visz. Nehéz ezt megmagyarázni, de azt hiszem arról van szó, hogy a készítők nem vették komolyan magukat. Manapság néha a legegyszerűbb platformjátékoknál is érződik, hogy fogcsikorgatva próbálnak egy olyan sztorit mögétenni, amire tulajdonképpen semmi szükség, és ezért fordítva sül el a dolog. Na, itt nincs ilyen gond, kevés az, ami szigorú értelemben a történeti szálhoz kapcsolódik, de az a kevés olyan könnyed és szórakoztató, hogy azt kell mondjuk, nagyon a helyén van! Akárcsak a humor. Sokat gondolkodtam, hogy miként írjak a játéknak erről a részéről,



volt, amikor azt terveztem, hogy az egész cikket ezekre építem fel. Végül úgy döntöttem, hogy inkább a másik végletet választom, és egy-kettő megemlítésén kívül mindenkire rábízom, hogy elsőként a játékban élje át ezeket. Ennek az oka, hogy néha olyan hevesen robbant ki belőlem a röhögés, hogy hiba lenne azt az élményt elvenni másoktól. Azoknak fog a leginkább bejönni, akik szeretik az angol humort, no meg persze beszélnek is ezen a nyelven. Utóbbi azért fontos, mert a szinkronhangok tökéletesre sikeredtek, emiatt gyakran ízes skót akcentust is hallhatunk, a feliratok pedig – köszönhetően a néha picit archaikus nyelvnek – csak egy kicsit segítenek.

Azért, hogy mégis említsek azért konkrétumokat, elmesélem életem első kalandját, az még úgyis az elején van. A fogadóban megkértek, hogy irtsam ki a pincében tanyázó patkányt. Lementem a bárddal, majd egy csapással agyonvágtam az első szembe jövő kis jószágot. Hatalmas örömmámor, diadalmas zene, küldetés teljesítve szöveg a háttérben. A hős már alig tudta hova ünnepelni magát, amikor a kamera váltott, és mögötte állt egy elefánt nagyságú patkány, ő volt az, akihez valójában leküldték. :) Nagyon szórakoztatók voltak a narrátorral való vitái is, a kezdeti piszkálgatásból (- Ha ugrani akarsz, nyomd meg a gombot! – Mégis milyen gombot, normális vagy te egyáltalán?) később kölcsönös gúnyolódás, majd utálat lesz, de mi közben nagyon jól szórakozunk. Egyébként az NPC-k is úgy lettek megcsinálva szegények, hogy megállás nélkül csak röhögjünk rajtuk, ilyen szempontból tehát nem fogunk unatkozni, csak a könnyen kiismerhetővé váló (amúgy egyáltalán nem könnyű, sőt!) harcokat viseljük el két párbeszéd és röhögőgörcs között.

NAGYON KELL AZ ILYEN!

És ezzel a mondattal elsősorban a könnyed hangvételre, a nagybetűs SZÓRAKOZTATÁSRA gondolok. A Bard's Tale nem kiemelkedő játék a menetét és a tulajdonságait tekintve. De a mintegy húsz órán át tartó utazásunk városokon, erdőkben és labirintusokon át mégis mély nyomokat hagy bennünk. Nem akkora mérföldkő, mint névadója volt, viszont görbe tükröt tart a stílus elé, és egy ilyen játék már nagyon kellett.

A két platform közül bármelyik könnyed szívvel ajánlható, hiszen szinte minden megegyezik, csak hajszálnyival jobb a grafika Xbox-on. A hangok – a már említett világbajnok szinkronok és a szintén nagyon hangulatos zenék – is ugyanolyan magas színvonalon szólnak. Problémám csupán azzal volt, hogy a kamera dőlésszögét nem lehet állítani, csak jobbra-balra forgatni és ki-be zoomolni, ami néha sajnos kevés, ezt a funkciót nem kellett volna kispórolni. És ha ilyen elégedett voltam, miért nem kapott tíz pontot? Egyrészt kicsit haragszom a készítőkre, amiért egy régi klasszikus nevét felhasználva készítették el ezt a paródiát, bár még mindig sokkal jobb, mintha a „negyedik rész" szöveget illesztették volna a cím mögé. Na jó, nem is haragszom már annyira ezért. Másrészt bármennyire is jól szórakozhatunk, azért a Bard's Tale nem váltja meg a világot, megmarad a hack'n slash-ek között is egyszerű játéknak. És ez legalább annyira negatívum, mint pozitívum is. Humor nélkül hét pontot adtam volna neki – lám, ennyit számít, ha megnevettetnek minket.

Vega



THE BARD'S TALE

INXILE ENTERTAINMENT INC.

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (400KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✓ minden idők egyik leghumorosabb játéka
× mégis csak egy hack'n slash

XBOX PS2

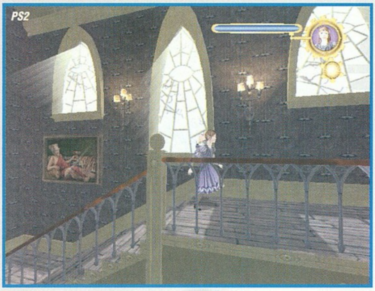
7.5 pont

ÁRVÁCSKÁK

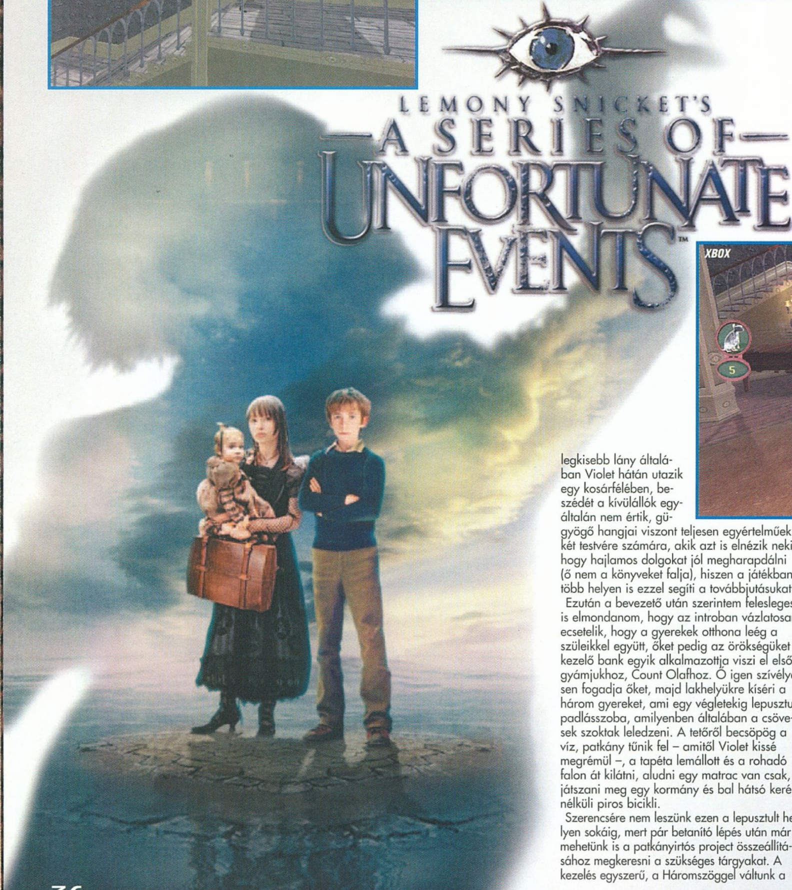
A játék a címe alapján akár rólam is szólhatna. Lenne benne egy fickó, aki pénz nélkül maradt, mert a cég, ahol dolgozott, csődbe ment, két teljes havi fizetése ugrott, el kellett költöznie a bérelt lakásából ez miatt, tartozik egy ötvenessel a legjobb haverjának, egy másik ötvenessel a mobilcégnek, most rokonoknál lakik a nappaliban (nulla magánélet), és a barátnője is otthagyta (igaz, kérésre), mindez két héten belül. Ráadásul köhögős vírust is elkapott, 39,4 fokos lázzal fetrengett, most meg szövődményként az enyhe hólyaghurut általi csípős viszketős pisilés áldásait élvezi.

A játék három árvája azért sokkal jobb sorsot élvezhet, nem is értem, miért az a cím, hogy **Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events**, vagy ahogy nálunk könyv alakban találkozhattok vele: *A balszerencse áradása.* Mert az igaz, hogy eme játék egy új film alapján készült, de a filmnek is vannak előzményei írásos alakban, és ez a könyvsorozat Amerikában már a 11.-ik résznél tart. Sőt! Nem csak hogy tart, de ez az első olyan gyerekkönyv, ami leütötte a Harry Pottert az ottani olvasási listáról, szóval erre oda kell figyelni. Nálunk eddig az első négy könyv jelent meg, amiből három a film alapját is szolgáltatja: a Baljós kezdet, A hüllők terme, A rejtélyes levél (angolul The Wide Window, megint rájött az elfordítási kényszer valakire), és a Titkok malma. Ezek olyan 1200Ft körüli áron leledzenek, ha a kistesó már rojtosra olvasta a Harryputtyereket, lehet gondolkozni a beszerzésükön (Martin, számlázd a kiadónak a reklámdíjat, én meg kérem a részesedésemet). A sorozat három árváról szól, kik elvesztik szüleiket, és így mindenféle különös figurákhoz kerülnek gyámság alá, például Lemony Snickethez is, aki a játékban és a filmben narrátori szerepet tölt be (Jude Law hangján). A legérdekesebb alak kétségkívül a sunyi, ravasz és gonosz Count Olaf (a filmben Jim Carrey játssza), akinek leghőbb vágya a gyerekek örökségének a megszerzése.

A három Baudelaire gyerek azért nem hétköznapi figura! Violet 14 évesen a legidősebb lánytestvér, a legbátrabb és legokosabb közöttük, a játékban is ő talál fel mindenféle dolgokat és szerkezeteket a feladatok elvégzésére, miközben hátraköti a haját. Klaus még csak 12, de igen intelligens, hatalmas a tudásanyaga, és falja a könyveket. Sunny, a legkisebb lány általában Violet hátán utazik egy kosárfélében, beszédét a kívülállók egyáltalán nem értik, gügyögő hangjai viszont teljesen egyértelműek két testvére számára, akik azt is elnézik neki, hogy hajlamos dolgokat jól megharapdálni (ő nem a könyveket falja), hiszen a játékban több helyen is ezzel segíti a továbbjutásukat.







Ezután a bevezető után szerintem felesleges is elmondanom, hogy az introban vázlatosan ecsetelik, hogy a gyerekek otthona leég a szüleikkel együtt, őket pedig az örökségüket kezelő bank egyik alkalmazottja viszi el első gyámjukhoz, Count Olafhoz. Ő igen szívélyesen fogadja őket, majd lakhelyükre kíséri a három gyereket, ami egy végletekig lepusztult padlásszoba, amilyenben általában a csövesek szoktak leledzeni. A tetőről becsöpög a víz, patkány tűnik fel – amitől Violet kissé megrémül –, a tapéta lemállott és a rohadó falon át kilátni, aludni egy matrac van csak, játszani meg egy kormány és bal hátsó kerék nélküli piros bicikli.

Szerencsére nem leszünk ezen a lepusztult helyen sokáig, mert pár betanító lépés után már mehetünk is a patkányirtós project összeállításához megkeresni a szükséges tárgyakat. A kezelés egyszerű, a Háromszöggel váltunk a két nagytestvér között, ezen túl ha valamivel lehet csinálni valamit, pl. felvenni, odébb húzni, kinyitni, akkor azon megjelenik az adott működtető gomb képe, ami általában a Kör. Ezen kívül tudunk még ugrani, és majd támadásokat is kivitelezni, de azokban sincs semmi nehézség. Mint írtam volt, az Olaf házban nagyrészt tárgyak felkutatása, azok összerakása és használata a követendő játékmenet. Ez nincs túlbonyolítva, mivel kizárólag azokat a cuccokat tudjuk felvenni, amik az adott, Violet által megálmodott készülékhez kellenek, a felvehető tárgyak körül pedig sárgás derengésfélét láthatunk. A patkányirtóhoz (ami egy univerzális támadó eszköze lesz Klaus-nak) kell a padlásszobai bokszkesztyű a dobozok tetejérőr (egy járulékos dobozt kell odatolni, hogy elérjük), egy rugó, amit egyből meg is találunk, ha kimentünk az ajtón, egy üres kávésbödön és egy seprű. A kamrába bejutáshoz már Sunny segítsége is szükségeltetik (vigyük a lyukhoz Violettel, és Kör), mivel a rágcsáláson túl a másik fontos képessége a szűk járatokba való bejutás – tehát ha ilyet látunk valamelyik pályán, akkor már tudjuk, hogy ott a kiscsajra lesz szükségünk egy ügyességi pálya keretein belül. Ez itt még nem veszélyes, csak deszkákon kell lecsúszni, miközben jól időzítve ugorjuk át vele a közöttük lévő hézagokat. Ha leért a kamrába, akkor elámulhatunk rágási képességein is, mert semmi idő alatt hatalmas lyukat rág egy vascsőbe, majd az ajtót elzáró vastag gerendába is. Sunny később kap egy Baby booster-nek elnevezett jetpacket a hátára, amivel nagyobbat tud ugrani és a levegőből ráugrásos módszerrel némileg harcolni, pl. patkányok ellen, és kissé nehezednek az oldalra scrollozós ügyességi pálya részek is, amiket be kell vele járni. Ez a nehezedés szó igen relatív, mert ugyebár a játék is, mint az alapjául szolgáló művek, inkább gyerekeknek készültek, így talán egy 9 éves kihívást talál bennük, de egy 16-os inkább gyűrje a Manhuntot, míg be nem tiltják itthon is... (Ezen elmerengtem kicsit, hogy talán elég lenne a játékok elejére egy figyelmeztető szöveg, hogy ez csak játék és fikció, semmilyen körülmények között ne próbálják ki az életben a benne látottakat, mert ilyen van a BMX és deszkás játékok előtt is, pedig azokat a trükköket próbálgatva nem egy gyerek sérült már le csontig.) Na, vissza a békésebb, depisebb vizekre, mert azzal tuti nem fog egy fiatal sem kísérletezni, hogy három árvát gyámság alá fogadva elszedje azok örökségét, csak mert ezt látta egy videojátékban, és milyen jó lenne kipróbálni. Sunny-nál tartottam éppen, de róla már nem tudok többet elmondani, csak, hogy később gőzsugarakkal emelgetett csatornafedőkön ugrálva, később egy fa belsejében, majd egy úszó tutajon tüskés gyökereken átugrálva, meg ilyesmi helyeken fog kavarni.



Közben meg is vannak a Violet által Brilliant Boppernek nevezett találmány kellékei, már csak össze kell rakni azokat egy összerakó képernyőn. Ebben sincs semmi nehézség, csak forgatni kell a tárgyakat, mivel a kiválasztási sorrendjük automatikus, és ha megjelenik rajtuk egy nagy fehér iksz, akkor X-et nyomva már a helyére is illesztettük a soron következő darabot. Legelső cuccunkat a fiú veszi magához, és már indulhat is a patkánykergetés, ami a program újabb részét képezi a feladatok tekintetében, de ettől sem kell nagyon megijedni. A célokat többnyire zöld kör jelzi, ha megfelelő távolságon belül vannak, és ilyenkor kell a Négyzetet vagy a Kört nyomogatni, és persze vigyázni, hogy mi ne sé-





rüljünk meg túlságosan, mert akkor mehetünk arany medalion szívecskéket keresni, ami feljavítja az állapotunkat.





A harcoktól személy szerint nem voltam elragadtatva, mert nem túl jól irányíthatóak a gyerekek ezen a szinten. Itt is rohangásztam Klaussal az ugyancsak rohangászó patkányok után, nyomkodtam a Négyzetet, de mivel legtöbbször hátulról mutatott a kamera, így pont eltakarta a rágcsálót, ami felém fordulva leharapott pár pixelt az életcsíkomból. Eszközünkkel nem csak irtást lehet végezni, hanem a sok helyen előforduló cserepeket szétütve, és a bennük elrejtett puzzle darabkákat begyűjtve meg tudunk nézni titkos adatokat, amik az Olaf házban festmények képei. Ha megvan valamelyik, akkor azt megkeresve ki tudjuk nyitni (addig csak dísz), és mögötte extra dolgokat megszerezni. A harcot ezután a csajjal is kipróbálhatjuk, mert míg ő a patkányoktól, testvére a pókoktól fóbiázik, így az összerakott gyümölcsvetőt Violet kezeli. A pókot sem nehéz legyűrni, ha piros a potroha, akkor jól megszórjuk (belső célzó nézet is jár eme fegyverhez), utána meg rohangászunk ide-oda a piros csulái elől, majd kényelmesen lelövöldözzük a járulékos ellenségként előáramló kis pókokat. Sőt, emberi ellenségeink is akadnak, akik gondolom a ház lakói, vagy a személyzethez tartozó emberek. Az elsőre a konyhában akadtam, spagettit zabált egy kondérból, majd elkezdte felém dobálni is a romlott kaját (mert ugye sérült tőle a gyerek). Majd egy kapmós kezű, magas nyurga alak dobált felém hordókat a folyosón, amire Csipi biztosan megjegyezné, hogy Donkey Kong lopás. Ezeknél jóval furább a két, Count Olaf baráti köréhez tartozó szipirtyó, akik áriáznak, keringőznek, és hanghullámokkal támadnak. Mivel a harc rész szerintem nincs kellően kidolgozva, inkább preferáltam az ügyességi részeket a játékban, mint a szomszéd néni könyvtárában a könyvek helyükre vitelét időre, amiért cserébe megkaptam a receptkönyvet (és mehettem az ebédhez hozzávalókat gyűjtögetni), A gyűjtögetésnél viszont valami savval találkoztak a pincében, amit az igen okos Klaus meg is mondott, hogy micsoda, de nem jegyzeteltem le, viszont itt már megvolt az átkeléshez szükséges találmányom készen, amit a pincébe jutáshoz is kellett használni, ugyanis túl magasan volt az ajtót nyitó kapcsoló. Ez a cucc pedig egy pár mechanikus gólyaláb volt, amit a lány a cipőjéhez rögzített, és teljesen jól lehetett vele dülöngélve animálgatni a savban, kerülgetve az ilyenkor szokásos forró gőzsugarakat. Gondolkozom, hogy mit említsek még meg, hagyva meglepit is a T. játékosnak is, így beszélek még a zongorás reflexjátékról, ahol a zenei játékokból már ismert módon kell a megfelelő időben lenyomni a gombokat a kontrolleren, amikor azok áthaladnak egy jel előtt, imigyen játékra késztetni Violetet, három sebességi fokozatban. Persze a gyerekek nem bírják sokáig az undok Count Olafot, és megszöknek a tetőn át egy esős éjszakán, az elemlámpával felszerelt őrökre, és a maguktól fel-le nyíló, világító ablakokat rejtő zsalugáterekre vigyázva.

A második részben a könyvek szerinti sorrendnél marad a játék, így kerülünk a hüllőmániás Monty bácsikánkhoz, aki Peruról áradozik és kígyót visel a nyakában sál gyanánt. Ez már barátságosabb hely, mint a romos ház volt. A lakás kultúrált és rendezett, az ablakból zöldellő fák látszanak meg némi hulló levél, az akváriumban meg egy darab árva hal animál. A kertben napsütés fogad, magas fűben mászkálunk, és a feladatok sem változnak sokat, csak itt a feltalálós részből kevesebb van, így inkább az ügyességünket és problémamegoldó képességünket tehetjük próbára. Ezek nem lesznek itt sem túl vészesek. Én is reflexből megbokszoltam a két lógó kannát, amikből víz csurgott az alattuk lévő cserepekre, óriás virágokat kipattintva azokból, amiken ugrálva fel lehetett jutni a tetőre. Klaus később kap egy pár jó kis propelleres cipellőt, amivel jó nagy távolságokat tud átugrani, miközben undormány, mérget köpködő békákkal veszi fel a harcot. Violet sem unatkozik, mert ő meg afrikai gyilkos méheket fog elintézni a gyümölcságyújával, majd némi korsótologatós puzzle következik, amit segít az, hogy a helyes irány kitalálását vonszolás nyomok segítik a padlón. Az utolsó, amit innen megemlítek, az a hely stílusához illő kígyóbegyűjtés egy porszívóval, de természetesen közben a történet is halad előre, és kezdhetünk aggódni Monty-ért, miközben a segítségére sietünk...

Hogy én mit szólok az árvák hányattatásaihoz? Könyvben biztosan jó, hiszen ami leveri a Harry Pottert, az nem lehet annyira szörnyű, mivel a gyerekek azt olvassák vagy nézik, ami nekik tetszik, nem pedig azt, amit nyomnak nekik a médiából (Bridget Jones pl. undorító, hányok tőle sugárban magasnyomáson, mint a szingliktől általában, mégis megőrülnek érte az emberek). Nekem elég depis lenne arról filozofálni, hogy szegény kölykökkel megint ki akar és hogyan kicseszni, de úgy vettem ki a történetből, hogy Count Olafon kívül inkább szórakoztató emberekkel akadnak össze, mint ártó szándékúakkal. Sajnos a játék kissé összecsapottnak tűnik, mert elég gyorsan előre lehet benne haladni, ami a gyors befejezés egyik aggasztó előjele. A nehézség az jó, mert gyerekeknek készült, így nem azt kellett volna emelni, hanem inkább az elvégzendő feladatok számát. Bár nem tudom, hogy a mai gyerekeknek mennyi idejük van játszani, mert havonta azért elég sok game jelenik meg ahhoz, hogy válogassanak közöttük, de így télen talán hamarabb leülnek a TV elé, és ha látták a filmet, vagy netán olvasták a történetet, akkor jobb híján ez az egyetlen játék, amivel maguk is részt vehetnek virtuálisan a három gyerkőc életében és kalandjaiban.

Grafikailag megadom rá a jó értékelést, mert ugyan ez csak az alsó harmada, de nem sokban különbözik a Harry-s mászka stuffoktól. Néztem is, mikor elindult a játék, hogy ebben ugyan hol van helikopter, mert Martin azt mondta, hogy jó kis helikopteres game, de később rájöttem, hogy ő herripottert mondott, egyszóval ennyit a hallásomról. Az Olaf ház elég jól le lett modellezve, a sok képpel, zongorával, ingaórával, dinamikus fényt kibocsátó kályhával a konyhában, nézőpont szerinti csillanással a könyvtár parkettáján, és pár nyomasztó szobával, ahol pl. a szétesett falon át valami fának nőtt be az ága. Az animáció mondjuk nem a legtökéletesebb, de nem izomsorvadásos karakterekkel kell haladni azért. Monty bácsinál már jobb a grafikai helyzet. Szépek a fák, a csillogó víz, a fű, ami mozog ha belemegyünk. Csak valami normálisabb meghalást gyárthattak volna, mert ez az elsötétülő képernyő elég gagyi.

Én sajnos már nem fogok játszani ezzel a gaméval, ugyanis másra figyeltem tegnap, mikor betöltöttem, és Load Game helyett a New Game-re nyomtam. Ott ki is választottam a mentett állásomat, mert tök ugyanaz a képernyő ilyenkor, mint játéktöltésnél, és már nyomtam is a Yes-t, pedig azt kérdezte meg éppen, hogy felül kívánom-e írni a játékállást, nem pedig, hogy töltse-e be. De én csak a képernyő alsó felét láttam, mert közben olvasgattam a jegyzeteimet, így nagyot néztem, miért az elejétől indul a játék, majd sajnálkozhattam jó pár óra elveszett játékmenet miatt, és betettem az Xbox-os verziót a dobozba (ugyanaz a játék teljesen ott is). Mit mondjak még? Nézegessétek a képeket, kuporgassátok a pénzt a karácsonyi ajándékokra, de vegyetek azért magatoknak is ezt meg azt, menjetek el bulizni szilveszterkor, és majd a januári Konzolban újra találkozunk. Sziasztok, BUÉK!

Count Dzsonaf

MARTIN BELESZÓL!

Na, megint egy játék, amit nem nekem találtak ki. A környezetemben sincs olyan ember, akinek ezt kitalálták. Nem is ismerek olyan személyeket, akik ilyenekkel játszanának. Komolyan most már Harry Pottert is másolják? Brrrr...

LEMONY SNICKET'S: A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

ACTIVISION

PS2, XBOX, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (205KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dd 5.1

✔ érdekes történet, érdekes karakterekkel
× hp klón, lenne benne még tuningolni való

XBOX PS2

7 pont

576 KONZOL AKCIÓ!













Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait.

Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

(A postaköltség a szokásos 999 Ft/rendelés.)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/2; 1998/11; 1998/12; 1999/1; 1999/6; 2000/1;

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes év példányainak megvásárlása esetén érvényes, amennyiben egyesével szeretnél rendelni, úgy megteheted ezt eredeti áron webáruházunkban.
http://www.576.hu /?action=evfolyam_rendeles vagy telefonon (3692686)







grand theft auto


HAL

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Az alább felsorolt kivégzéseket akkor kell beadni, amikor a bíró bekiabálja a "Finish Him!"-et. Akkor elvileg az L1-gyel kell kivégzésmódba lépni, de ez akár ki is hagyható, e nélkül is beadhatod a kivégzési kombinációk egyikét, és ha túl közel vagy az ellenfélhez, nyomva tarthatod a blokkolást, az R2-t is, az nem zavar be a kombinációba, viszont megakadályozod vele, hogy mielőtt a kivégzést kivitelezned, véletlenül kiüsd az arcot. Minden karakternek két kivégzése van, emellett mindegyikkel tudsz harakiri öngyilkosságot is elkövetni, ami leginkább akkor érdekes, amikor te vesztesz, és az ellenfél ki akar végezni, a speciális támadásokat meg természetesen harc közben kell kivitelezni. Az Előre és a Hátra nem az irányítókar előretolását (Fel) és hátrahúzását (Le) jelenti, hanem az ellenfél irányába történő előremozdulást és az ellentétes hátramozdulást. Függ tehát attól, hogy az ellenfél milyen irányba van tőled, értelemszerűen, ha jobbra van tőled, akkor az Előre a Jobbra iránnyal egyenértékű, a Hátra pedig a Balra iránnyal, ha balra van tőled, akkor az Előre a Balra iránnyal egyenértékű, a Hátra pedig a Jobbra iránnyal.

Ashrah első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Le, Le, Fel, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Ashrah második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Le, Előre, Le és Háromszög gombkombinációt.

Ashrah harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Fel, Le, Fel, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Ashrah "Heavenly Light" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Ashrah "Lightning Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Ashrah "Spin Cycle" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és X gombkombinációt.

Ashrah "Nature's Torpedo" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Baraka első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be az Előre, Le, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Baraka második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Le, Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Baraka harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Hátra, Fel, Hátra és Kör gombkombinációt.

Baraka "Flying Shard" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Baraka "Mutant Blades" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és X gombkombinációt.

Baraka "Chop Chop Blades" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és X gombkombinációt.

Bo'Rai Cho első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Le, Fel, Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Bo'Rai Cho második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Hátra, Előre és X gombkombinációt.

Bo'Rai Cho harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Hátra, Hátra, Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Bo'Rai Cho "Puke" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Bo'Rai Cho "Monkey Flips" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Bo'Rai Cho "Belly Bash" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Bo'Rai Cho "Earthquake" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és X gombkombinációt.

Dairou első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Le, Fel, Hátra, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Dairou második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Le, Le, Hátra és X gombkombinációt.

Dairou harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Hátra, Hátra, Hátra, Le és Négyzet gombkombinációt.

Dairou "Tombstone Drop" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Hátra, Le és Négyzet gombkombinációt.

Dairou "Stealthy Shadows" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és X gombkombinációt.

Dairou "Iron Leg" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Darrius első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Le, Hátra, Előre és X gombkombinációt.

Darrius második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Le, Előre, Előre, Fel és Négyzet gombkombinációt.

Darrius harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Hátra, Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Darrius "Tricky Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Darrius "Twisty Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Darrius "Chest Cruncher" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Darrius "Target Practice" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és X gombkombinációt.

Ermac első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Le, Hátra, Hátra, Le és X gombkombinációt.

Ermac második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Le, Hátra, Le és Kör gombkombinációt.

Ermac harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Fel, Fel, Le és X gombkombinációt.

Ermac "Mystic Float" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és X gombkombinációt.

Ermac "Mystic Bomb" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, "Mystic Float" lebegés közben add be a Le és X gombkombinációt.

Ermac "Dive Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, "Mystic Float" lebegés közben add be az Előre és X gombkombinációt.

Ermac "Telekinetic Throw" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Ermac "Telekinetic Slam" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Ermac "Hado-Energy" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Kabal első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be az Előre, Fel, Fel, Fel és X gombkombinációt.

Kabal második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Fel, Fel, Le, Le és Háromszög gombkombinációt.

Kabal harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be az Előre, Fel, Fel, Le és Háromszög gombkombinációt.

Kabal "Raging Flash" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Kabal "Plasma Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Kabal "Nomad Touch" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Kobra első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Le, Hátra, Előre, Le és Kör gombkombinációt.

Kobra második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be az Előre, Hátra, Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Kobra harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Fel, Fel, Hátra, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Kobra "Windmill Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Kobra "Burning Fist" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Kobra "Tele-Punch" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Kobra "Chi-Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Kobra "Crouching Chi-Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Mileena első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Előre, Le, Le és Négyzet gombkombinációt.

Mileena második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül öt-hat lépés távolságra, majd add be a Fel, Fel, Előre, Előre és X gombkombinációt.

Mileena harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Hátra, Le, Előre, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Mileena "Rolling Thunder" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Le és Kör gombkombinációt.

Mileena "Soaring Sai" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Mileena "Kick From Above" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Nightwolf első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül öt-hat lépés távolságra, majd add be a Hátra, Előre, Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Nightwolf második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Le, Előre, Le, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Nightwolf harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Fel, Fel, Fel, Fel és X gombkombinációt.

Nightwolf "Spirit Arrow" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Nightwolf "Rhino Charge" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Nightwolf "Lightning From Above" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és Négyzet gombkombinációt.

Nightwolf "Reflector" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Scorpion első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Le, Előre, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Scorpion második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be az Előre, Hátra, Előre, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Scorpion harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Le, Fel, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Scorpion "Bloody Spear" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Scorpion "Hellfire" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Scorpion "Backflip Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Hátra és X gombkombinációt.

Scorpion "Teleport Attack" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és X gombkombinációt.

Sub-Zero első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be az Előre, Hátra, Le, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Sub-Zero második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Le, Előre, Le és Négyzet gombkombinációt.

Sub-Zero harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Fel, Le, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Sub-Zero "Ice Clone" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Sub-Zero "Freeze Ball" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és X gombkombinációt.

Sub-Zero "Cold Shoulder" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Havik első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Le, Előre, Előre, Fel és Kör gombkombinációt.

Havik második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Előre, Előre, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Havik harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be az Előre, Fel, Fel, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Havik "Torso Spin" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Havik "Diving Corpse" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Havik "Crackling Legs Projectile" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és X gombkombinációt.

Havik "Head Snap" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Havik "Corpse Taunt" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Hátra és Kör gombkombinációt.

Hotaru első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Fel, Hátra, Le és Négyzet gombkombinációt.

Hotaru második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Le, Előre, Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Hotaru harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Fel, Hátra, Hátra, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Hotaru "Grasshopper" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Kör gombkombinációt.

Hotaru "Lave Burst" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Jade első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Előre, Fel, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Jade második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Hátra, Előre, Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Jade harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be az Előre, Előre, Előre, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Jade "Vanishing Winds" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Jade "Blazing Nitro Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Jade "Razor-Rang" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és X gombkombinációt.

Jade "Dodging Shadows" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Kenshi első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Előre, Hátra, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Kenshi második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Előre, Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Kenshi harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Hátra, Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Kenshi "Telekinetic Slam" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Kenshi "Telekinetic Toss" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Kenshi "Telekinetic Push" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Kenshi "Tele-Fury" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és X gombkombinációt.

Kenshi "Mind Warp" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és X gombkombinációt.

Kira első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül öt-hat lépés távolságra, majd add be a Hátra, Előre, Előre, Hátra és Kör gombkombinációt.

Kira második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Előre, Le, Hátra és X gombkombinációt.

Kira harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be az Előre, Hátra, Fel, Hátra és X gombkombinációt.

Kira "Black Dragon Ball" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Kira "Kiss of Death" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Kira "Night Shade" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Li Mei első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Előre, Előre, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Li Mei második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Hátra, Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Li Mei harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Fel, Le, Fel, Le és X gombkombinációt.

Li Mei "Nova Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Li Mei "Carnival Spin" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Le és X gombkombinációt.

Li Mei "Flying Furry" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Li Mei "Flipping Heel Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Liu Kang első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Hátra, Hátra, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Liu Kang második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be az Előre, Előre, Fel, Fel és X gombkombinációt.

Liu Kang harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Le, Le, Fel és X gombkombinációt.

Liu Kang "High Flying Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Liu Kang "Low Fireball" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Liu Kang "High Fireball" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Liu Kang "Bicycle Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és X gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke első kivégzése:
Noob Saibotként állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Előre, Hátra, Előre és Kör gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke második kivégzése:
Smoke-ként állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Le, Le, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Fel, Fel, Le és Kör gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "Smokeycut" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "Stinky Cloud" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Fel, Le és Négyzet gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "Dark Assassin" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "Death From Above" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és X gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "Dark Shadows" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "We Live" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Noob Saibot és Smoke "Darkness" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Fel, Le és Négyzet gombkombinációt.

Raiden első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Le, Előre, Le és Négyzet gombkombinációt.

Raiden második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül öt-hat lépés távolságra, majd add be a Fel, Le, Előre, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Raiden harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be az Előre, Fel, Fel, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Raiden "Lightning Bolt" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Raiden "Lightning Dash" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Raiden "Teleport" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Fel és X gombkombinációt.

Raiden "Shocking Touch" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Shujinko első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Fel, Le, Le, Előre és X gombkombinációt. Ezt a kivégzést Shujinko megnyitása után alapban még nem lehet kivitelezni, csak a "C-8"/"Outworld" koporsó megnyitása után.

Shujinko második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Hátra, Fel, Előre, Előre és Négyzet gombkombinációt. Ezt a kivégzést Shujinko megnyitása után alapban még nem lehet kivitelezni, csak a "D-4"/"Orderrealm" koporsó megnyitása után.

Shujinko harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Hátra, Le, Hátra és X gombkombinációt. Ezt az öngyilkosságot Shujinko megnyitása után alapban még nem lehet kivitelezni, csak az "A-8"/"Earthrealm" koporsó megnyitása után, amit ráadásul 16-odikán pontosan délben kell felnyitni.

Shujinko "Icy Breeze" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Shujinko "Flaming Fist" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Shujinko "Flying Jinko" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Kör gombkombinációt.

Shujinko "Flip Scissor Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és X gombkombinációt.

Shujinko "Spear" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Shujinko "Slide" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Hátra és X gombkombinációt.

Shujinko "Opponent Slam" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Sindel első kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Hátra, Előre, Előre, Hátra és Négyzet gombkombinációt.

Sindel második kivégzése:
Állj az ellenfeledtől körülbelül két lépés távolságra, majd add be a Fel, Fel, Hátra, Előre és X gombkombinációt.

Sindel harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be az Előre, Fel, Fel, Le és Kör gombkombinációt.

Sindel "Banshee Scream" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Sindel "Star Screamer" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és X gombkombinációt.

Sindel "Sliding Foot Grab" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Hátra, Előre és Négyzet gombkombinációt.

Tanya első kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be az Előre, Le, Le, Le és Négyzet gombkombinációt.

Tanya második kivégzése:
Állj az ellenfeled mellé körülbelül egy lépés távolságra, majd add be a Fel, Hátra, Előre, Fel és Háromszög gombkombinációt.

Tanya harakiri öngyilkossága:
Állj bárhova, majd add be a Le, Le, Előre, Fel és X gombkombinációt.

Tanya "Human Cannon Drill" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be az Előre, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Tanya "Air Fire Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Előre és Háromszög gombkombinációt.

Tanya "Surging Blast" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Háromszög gombkombinációt.

Tanya "Split Flip Kick" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Le, Hátra és Kör gombkombinációt.

Tanya "Find Me" speciális mozdulata:
Az ellenféltől való távolság valószínűleg nem számít, add be a Fel, Le és Négyzet gombkombinációt.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS VÉGIGJÁTSZÁS (1. RÉSZ)

ELSŐ RÉSZ: LOS SANTOS

A leghosszabb út is egy kis lépéssel kezdődik – tartja a keleti közmondás. No, mi most jó hosszú útra indulunk: a **GTA San Andreas** az év talán legmonumentálisabb játéka, a keményebb japán RPG-ket idéző játékidővel, és RENGETEG felfedeznivalóval. Két éve három részben közöltük a GTA: Vice City végigjátszását, szerintem a San Andreas is minimum lesz ennyi, sőt, valószínűleg jóval több – szóval ne lepődjetek meg, ha jövő ilyenkor is ezt olvassátok... :-)

A játék alapjait most nem magyarázom: egyrészt szerintem így, a harmadik (erre a konzolgenerációra megjelenő) GTA epizódnál már mindenki tisztában van velük, másrészt a lényegi változások benne vannak a Konzol novemberi számában megjelent bemutatóban, harmadrészt pedig a fontosabb dolgokat leírtam már egyszer – tessék fellapozni a Vice City végigjátszás első részét, és átböngészni az első oldalt.

Nem írok külön arról sem, hogy folyamatosan fejleszd a statisztikáidat. Járj edzőterembe (Gantonban van egy, de tengerparton is találsz), itt gyúrj izomra és staminára, valamint bokszolj. Az izom a verekedéseknél, a stamina pedig a kerékpározáskor / futáskor / búvárkodáskor jön jól. Gyúrj rá a fegyveres skilljeidre is: válassz ki egy géppisztoly (pl. MP5) és egy gépkarabélyt (pl. AK47), ezeket használd sokat – megkönnyíted a saját életed, ha Los Santos-ban az utolsó néhány missziónak már „gangster" státuszra gyúrt fegyver skillel ugrassz neki.

A végigjátszás nem spoilermentes – egész egyszerűen nem lehet az. A missziónál muszáj lesz belemenni valamilyen szinten (ha nem is a legapróbb részletekig) a konkrét történésekbe is. Következtetés: a végigjátszást mindenki a saját felelősségére használja, itt kérem poénok lesznek lelőve.

Igyekszem követni a történet vonalát, annak ellenére, hogy a San Andreas nem lineáris játék: a küldetések végrehajtásnak sorrendje gyakran felcserélhető, csak bizonyos „kulcsmissziókhoz" (azaz: a történet továbbgörgetéséhez) szükséges meghatározott (korábbi) feladatok teljesítése.

A titkos cuccok lelőhelyét (ebben a részben: osztrigák és graffitik / tagek) az egyszerűség és a könnyű kezelhetőség kedvéért térképen közöljük, ezeket itt találjátok valahol a szöveggel szomszédos oldalakon.

Vágjunk is bele: Welcome to San Andreas!

I. IN THE BEGINNING

Carl Johnson (CJ) hosszas távollét után érkezik haza San Andreas-ba. CJ az öccse (Brian) halála után vonult önkéntes száműzetésbe Liberty Citybe, és egy másik haláleset (ezúttal mama távozott erőszakos módon az élők sorából) hozza vissza a szülővárosába, Los Santos-ba.

A repülőtéren két korrupt rendőr (Frank Tenpenny és Eddie Pulaski – mindkettőjüknek jelentős szerepe lesz a későbbiekben) várja. Bevágják CJ-t a hátsó ülésre, aztán (hamisan) megvádolják egy rendőrtiszt meggyilkolásával, végül pedig kihajítják az ellenséges banda (Ballas) által uralt területen. CJ-nek 350 dolcsi lapul a zsebében, nincs fegyvere, és valahogy haza kéne jutnia...

MISSION 1 – IN THE BEGINNING

A feladat egyszerű: juss haza. Pattanj fel a fal mellé támasztott bringára, és hajrá, célozd meg a térképen feltüntetett CJ ikont, azaz a családi otthont. Érdemes kicsit elszórakozni a bicajjal – hamarosan szükséged lesz rá. Sprintelj egyet vele (az X folyamatos nyomkodásával), körözgess. A ház nincs messze – hajts rá a piros jelzésre, és készen is vagy. Ha rögtön fegyvert is akarsz magadnak, a bicaj felvétele után az utca végén fordulj balra, keresd meg a Jefferson Motelt (piros épület), a lépcsőn mássz fel a tetejére, és vedd magadhoz az MP5-ös géppisztolyt.

MISSION 2 – BIG SMOKE

Menj be CJ házába (kapásból megrohannak az emlékek). A házba baseball ütővel belépő haverod, Big Smoke betörőnek néz – a rövid beszélgetés után elmentek a mama sírjához, Itt találkozol a Grove Street Families többi oszlopos tagjával: a testvéreddel Sweettel, a húgoddal, Kendlel, és az illatos pipafüvek nagy barátjával, Ryderrel. Rövid vita után kellemetlen esemény zavarja meg a családi idillt: egy Ballas csoport egy jó kis drive-by-jal (azaz autóból lövöldözve) üdvözli a rivális bandát.

Ez a misszió (ahhoz képest, hogy a játék első „igazi" küldetése) meglepően nehéz elsőre. Próbálj Sweet nyomában maradni – ő az első kanyar után sprintelni kezd, tégy te is így. A Ballas-autó nagyon kellemetlen tud lenni: ha utolérnek, próbálj mögéjük kerülni, és ne engedd, hogy közvetlenül melléd álljanak (ronggyá lőnek). Ha eléritek a Mullholland Intersectiont, Sweet eltereli a Ballas-gang figyelmét, innentől Rydert kell követned, egészen hazáig. Ha esetleg leszakadnál a többiektől, nincs tragédia, csak meg kell szabadulnod valahogy az üldözőidtől. Megoldás: a Ballas-ok által vezetett Vooddo elég széles járgány, csald be őket szűk helyekre, vagy a durva forgalomba – nekem sikerült elérnem, hogy nekicsapódjanak egy rendőrautóba – ebből csinos tűzpárbaj kerekedett, és szépen agyonlőtték őket. Ha végeztél velük, kerekezz a Mullholland Intersectionhöz a parkolóba, a többiek ott várnak rád, gond nélkül folytathatod a missziót a biztonságot nyújtó otthonig.

MISSION 3 – RYDER

Mielőtt meglátogatnád Rydert, ismerkedj egy kicsit a játékkal és magával Los Santos-sal – hasznos, mert a következő missziók oktató jellegűek lesznek, nem árt, előtte barangolsz egy kicsit. Köss el néhány autót, furikázz körbe, csapj le egy rendőrt a fegyveréért (ha még nem lenne), hozz össze egy körözést. Ha nagyon akarod, akár repülhetsz is: autózz el a Los Santos International Airport bejáratához – nem tudsz bemenni, mert pilóta jogsira van szükséged, ilyesmire pedig jóval később tehetsz csak szert – de ha odaállsz a fal mellé a bajárat mellett egy autóval, és felugrassz a tetejére, be tudsz mászni. Bent két gépet is találsz – repkedj egyet a város fölött, vagy a poén kedvéért próbálj átrepülni San Fierro-ba – tüzes meglepetésben lesz részed... :-)

Ments egyet. Ezt egyelőre a saját házadban teheted meg. Gyalogolj rá a floppylemez ikonra és hajrá. A mentés visszatölti az egészséged, megtömi a bendődet (azaz teljes értékű kajálásként funkcionál), és előrepörgeti az időt hat órával. Misszió közben továbbra sem tudsz menteni. Érdemes felmenni az emeletre, és ott is körülnézni. A szobában található szekrény – a ruhatárad – egyelőre üres, később itt tudsz majd átöltözni.

Ha mindennel megvagy, látogasd meg Rydert (a ház a tiéd mellett, balra). Ryder ideges, mert a helyi pizzalánc leplakátolta az OGF bandajeleit (tagek). Első lépésként meg kell nyiratkoznod a fodrásznál. Vezess a kijelölt helyre (sárga jel a térképen), és lépj be a fodrászhoz (Old Reece's Hair & Facial Studio). Itt több hajvágás közül tudsz válogatni (a kínálat nem túl nagy, lévén, hogy valószínűleg még nem dúskálsz a pénzben). Válaszd bármelyiket, a legolcsóbb is megteszi egyelőre – a drágább hajvágások a Respectet és a Sex Appealt növelik.

A fodrász után bandukolj át az utca másik oldalára a helyi Well Stacked Pizza-ba, és kajálj valamit. A pultnál tudsz rendelni, a menüben a d-paddel vagy a bal analóg karral választhatsz kaját – minél drágább, annál több egészséget tölt vissza (és annál jobban növeli a Fat értéket – kivéve a salátákat). Ha megvolt a kajálás, Ryder beborul az agyába, és fegyvert ránt. A pizzásfiú előkap egy shotgunt – jobb, ha menekülőre fogod. Ha van fegyvered, lődd le a pizzást, így nem fog követni. Szállj be Rydrer mellé az autóba, és fuvarozd haza. Ryder azt javasolja, hogy lehetőleg minél hamarabb látogasd meg a tesódat, Sweetet is.

II. SWEET

MISSION 1 – TAGGING UP TURF

Itt az ideje, hogy az OGF megmutassa a többi bandának, hogy még mindig létezik: menj át Sweethez, és irány tageket festeni. Okító-misszióról van szó: Sweet megmutatja, hogy miképp kell lefesteni egy ellenséges banda jelét (állj közvetlenül elé, célozd be az R1-el, aztán a körrel nyomasd a festéket – pont olyan mintha fegyvert használnál). Sweet után most neked kell egy kicsit festegetned: zöld pont jelzi a megfelelő helyeket. Az első kettő könnyű (oké, a második kicsit beleolvad a falba, de nem gond megtalálni) a második kettő azonban trükkösebb. Először átfurikáztok a szomszédos Ballas-területre, a lefestendő tag előtt két Ballas áll. Lenyomhatod őket fegyverrel is, de inkább a már csak a poén kedvéért is használd a sprayt: fújd le szépen őket, a festék mérgező, szépen elhasalnak tőle. Újabb terület, újabb célpont: ez elsőre azért nem találod, mert nem az alsó szinte van, hanem fönt az emelten: mássz át a falon, aztán fel a tetőre – a jobb oldali falon lesz, fesd át szépen. Ugorj le a tetőről, keresd meg Sweetet, és nyomás haza.

Innentől a tag-festés, mint mellék-küldetés folyamatosan rendelkezésedre áll. A festék-sprayt az aktuális házad felső emeletén találod, a jobb oldali (háló)szobában, közvetlenül az ágy mellett – innen bármikor (újból és újból) felveheted. Összesen száz lefestendő tag van – van róla egy térképünk, használd egészséggel.

MISSION 2 – CLEANING THE HOOD

Folytatódik a környék megtisztítása: menj át Sweethez, aki ezúttal az OGF területre beszivárgott drogkereskedőket akarja megbüntetni. Irány az autó, hajts a kijelölt helyre. Kiss intermezzo következik: Sweet két régi havert akar magával vinni a melóra – de azok durván elhajtják, nincs mit tenni, ketten kell ellátnotok a célszemély baját. Feladat: verd agyon a crack dealert – kábítószerkereskedő fekete cuccban van, és piros nyíl jelöli. Elég egyszerű agyonverni (ha van fegyvered, lődd fejbe), ha meghalt, találsz nála egy a baseball-ütőt. Sweet a kereskedő lakhelyét is tudja: hajts a kijelölt helyre, és irány a lakás belseje. Itt egy rakat Ballas vár rád, klassz kis csetepaté kerekedik. Használd a baseballütőt: speciális támadást a háromszöggel tudsz nyomni, a négyzettel pedig védekezel. Ha mindenkivel végeztetek, fuvarozd vissza Sweetet a házába – misszió vége, respekt nő.

MISSION 3 – DRIVE-THRU

A küldetés békésen indul: a mindig éhes Big Smoke tele akarja tömni a bendőjét – azt javasolja a többieknek, hogy ugorjanak el a legközelebbi csirkéshez (Cluckin' Bell). A banda egyetért – irány az autó, vezetni persze te fogsz. A csirkést sárga pont jelzi. Állj oda az ételkiadó ablak mellé, a banda megrendeli a kaját (Smoke rendelésére érdemes odafigyelni, kegyetlen :-). A falatozást egy Ballasokkal tömött Voodoo zavarja meg, akik gondolkodás nélkül tüzet nyitnak a békésen ebédelő OGF-klánra. Teendő: szedd darabokra a Voodoot, és küld át a másvilágra a benne ülőket. Taktika: hajts a kocsi mellé, és hagyd, hogy Sweet és Ryder telepumpálják az autót ólommal (Big Smoke nem lövöldözik, ő még ilyenkor is zabál! :-) Ha meg akarod gyorsítani a folyamatot, csapdosd oda a Voodoot a villanyoszlopoknak, vagy ami még jobb, kezdj el te is lövöldözni (L2 / R2 nyomva, aztán L1) az ablakon keresztül – feltéve ha van nálad valamilyen egykezes géppisztoly (például egy Tec-9 vagy egy M5). Ha az ellenfél kocsija kigyullad, ki fognak ugrálni belőle a rosszarcúak: a választás a tiéd – vagy szimplán elgázolod őket, vagy kiszállsz, és egyenként elintézed a lövöldözős kedvünkben levő urakat. Ha kinyiffantak, szállítsd haza Big Smoke-ot (ő kivételesen nem a közvetlen szomszédságodban lakik, hanem két utcával arrébb – jelölve van / lesz a térképen), aztán Sweetet is, és már végeztél is, irány az ágyikó.

MISSION 4 – NINES AND AK'S

Most, hogy az OGF ismét visszaszerzett valamennyit a hatalmából, itt az ideje, hogy alaposan felfegyverezzék magukat – azaz tegyenek egy látogatást a helyi fegyverkereskedőnél, Emmetnél. A küldetés Sweet házából indul ugyan (ha eddig nem tűnt volna fel: nagy S a térképen), de nem ő, hanem a Big Smoke kísér el az utadon. Tehát: irány Emett, a család régi barátja – kissé hibbant csávó, először összekeveri CJ-t Briannal (ő a halott testvér ugye), de aztán villámgyorsan előhalássza a lényeget – a fegyvereket. Egy alap 9mm-es automatát kapsz a kezedbe, Smoke pedig kihív egy kis lőgyakorlatra. Újabb okítás következik: megtanulod, hogy leguggolva pontosabban lősz, és hogy miképp váltogathatsz a célpontok között. Ha szétlőttél mindent a hátsó udvarban, vége a lényegi résznek, Smoke megdicsér (ha béna voltál, letol), és már mehettek is haza – Smoke házához, itt ér véget a misszió.

A Nines and AKs küldetés több dolgot is megnyit: egyrészt Emmet fegyvershopját. (Az alap pisztoly bármikor ingyen van, ha elkap a rendőr, vagy bekerülsz a korházba – ilyenkor elveszik a fegyvereidet, ugye – érdemes először ide ellátogatni, hogy ne mászkálj üres kézzel. Ha lusta vagy, csapj le egy rendőrt valami elhagyatott helyen, vagy lopj el egy rendőrautót – első esetben pisztolyhoz és gumibothoz, második esetben shotgunhoz jutsz.). Emmet boltján kívül megnyílik a Big Smoke küldetéscsoport is – ezeket Smoke házában (BS a térképen) tudod kezdeni – később sorra vesszük ezeket is, de most térjünk vissza Sweethez, már csak azért is, mert telefonhívást kapsz tőle: itt az ideje az öltözködésünkkel is kifejezni a bandához való hűségünket – húzz el a legközelebbi ruhaboltba, és vásárolj valami zöldet (ez az OGF banda-színe). A közeli Binco boltot sárga pont jelzi: hajts oda, menj be. Vásárolni pont úgy tudsz, mintha öltözködnél: belépsz a próbafülkébe, kiválasztod a megfelelő ruhát, és rányomsz egy X-et, ha meg akarod venni. Vegyél valami zöldet (mondjuk egy pólót), és elvileg végeztél. Ha van pénzed, nyugodtan vásárolgass, a megvett ruhák megjelennek az otthoni gardróbban – nem csak a jelenlegi házadban, hanem minden egyes ingatlanban, amit a későbbiekben megvásárolsz. Ezzel párhuzamosan a többi ruhabolt is elérhetővé válik a városban: minél drágább a cucc, annál jobban növeli a Respectet és a Sex Appealt – pont úgy, mint a hajvágás. A zöld szín mértéke is fontos: ha sok zöld van rajtad, szintén nő a respekt (ez szép és jó, csak tiszta zöldben úgy nézel ki, mint egy papagáj... :-)

MISSION 5 – DRIVE-BY

Fegyver van, lőni tudsz – Sweet szerint itt az ideje egy alapos bosszúnak a kajálda előtti támadásért. Bevágjátok magatokat Sweet autójába, és irány a legközelebbi Ballas territórium, ahonnan a társaid autóból fognak a konkurens banda tagjaira vadászni. Hajts a piros ponthoz – megkapod az eligazítást. Az eligazítás lényege egyben a taktikát is meghatározza: hajts el a csoportba tömörülő Ballasok mellett, hogy a társaid megsorozhassák őket – a térképen piros pontok jelölik őket. A siker titka a folyamatos mozgás: kijelző mutatja az autód állapotát, ha a csík nullára csökken, vége a dalnak, felrobban az autó, buktad a missziót. Ne száguldozz, szépen nyugisan célozd be az ellenfeleket – ha kevesen vannak, próbáld elütni őket, ha többen, tartsd a távolságot, húzz el mellettük az utca túlsó felén úgy, hogy a társaidnak legyen ideje lőni. Fontos, hogy ne cifrázd túl a dolgot, ne menj neki az oszlopoknak, elég, ha az ellenséges fegyverek roncsolják az autót, a karambolokból származó plusz sérülések könnyen végleg leamortizálhatják a járgányt. A feladat végrehajtását ismét felgyorsíthatod azzal, ha te is kiengedsz pár sorozatot az ablakon a megfelelő pillanatban.

Ha végeztetek mindenkivel, kapsz egy kétcsillagos körözést – irány a legközelebbi Pay 'n' Spay, némi autóátfestés céljából. A PnS most célpontként külön ki van jelölve a térképen, ergo könnyen megtalálod – nem lesz mindig így, én a magam részéről a térképen használható markerrel később külön megjelöltem (piros iksz jelenik meg ott, ahol rányomod a jelet) a menekülési útvonalhoz legközelebb eső festő-garázst – így gyorsabban odatalál az ember, ha sürgősen meg kell szabadulnia a körözéstől). Menj be a garázsba, átfestés megvolt (most pénzedbe se került: később 100 dolcsit kell letenni minden egyes alkalommal) tiszta vagy, mint a ma született bárány: vidd haza a fiúkat, és vége a küldetésnek.

MISSION 6 – SWEET'S GIRL

A Sweet házába tett látogatásnál senkit nem találsz otthon – aztán csörög a mobilod, és a tesód jelentkezik. Sweet egy motelben múlatja az időt a barátnőjével, a probléma pedig az, hogy a Seville Families (igen, egy újabb rivális banda) felfedezte a tartózkodási helyét, és most éppen azon vannak, hogy agyonlőjék.

Carl to the rescue! Szerezz egy masszívabb autót, hajts a vörösen villogó ponthoz – a sarkon befordulva már látod is a motelt, és előtte az öt ellenséges bandatagot. A legegyszerűbb, ha lendületből támadsz: vagy gázolj át a bandán, vagy a kocsiablakon keresztül nyomj le rajtuk egy brutális drive-by-t. Második kört nem nagyon érdemes futni, mert az ellenfél automata fegyverekkel van felszerelkezve, elég hamar szétkapják az autót. A játék első komolyabb lövöldözése következik: használd ki a terep nyújtotta előnyöket (guggolva húzódj fedezékbe a kisebb falak mögé, aztán az ellenkező oldalra osonva támadj ismét), ha nem Rambo módjára közelítesz a támadók felé (akik szerencsés esetben már nem öten, hanem az autós belépőnek köszönhetően csak hárman vannak) szépen, egyenként elintézheted őket nagy sérülések nélkül. Ha elfeküdtek, szerezned kell egy autót, amivel hazaviheted Sweetet és lányt: négyüléses járgány kell, az utca elején, a moteltől pár méterre parkoló Greenwood pont ideális a célra (persze lophatsz másikat is).

Sweeték beszállnak, irány az édes és biztonságos otthon: néhány Seville bandatag (autókkal) utánatok ered, de nem túl erőszakosak – parkolj le Sweet háza előtt, és gyűjtsd be a jól megérdemelt respect-pontokat.

MISSION 7 – CESAR VIALPANDO

Sweet házába lépve egy kedélyes családi vita kellős közepébe csöppensz: Sweet nehezményezi, hogy húgotok, Kendl egy „délivel" (értsd: spanyollal) jár, Kendl pedig hasonló stílusban viszonozza a szidalmakat. Kendl lelép, Sweet pedig megkér arra, hogy nézz a körmére a kislánynak.

Első utad willowfieldi lowrider tunning garázsba vezet (sárga pont a térképen). Itt a tulajtól kapsz egy lowridert, és beállhatsz vele a mod-garázsba. Van itt minden, mi szemnek szájnak ingere a vizuális tuningtól a teljesítmény-modolásig: mivel valószínűleg ekkor még nem vagy túl jól eleresztve pénzzel, kénytelen vagy beérni a nagy semmivel (majd később jól bevásárolsz – a garázst egy villáskulcs jelzi a térképen). A lowriderrel furikázz el a Unity Stationig (a térképen jelölve van), itt

tartják a napi rendes lowrider-meetinget, és mint kiderül, Kendl is randizik a barátjával, Cesar Vialpando-val. Hajts rá a piros jelre – ezzel be is tudsz nevezni a versenybe. Nem gyorsulási viadalról van szó, hanem lowrider-ugráltatási versenyről: az elején teszel egy tétet – a minimum 50 dolcsi, de nyugodtan pakolj fel többet, ha van pénzed, mert az első verseny elég könnyű. A szabályok egyszerűek: a zene ütemére arra kell húznod a jobb analóg kart, ami a képernyő alján megjelenik – standard ritmusjáték irányítás, akkor kell nyomnod az irányt, amikor a megfelelő ikon beér a körbe. Ha jól csinálod, pontot kapsz – ha elszúrod, az ellenfél kap pontot – egyszerű. Miután megnyerted a versenyt, lesz egy kis vitád Cesarral, de aztán úriemberekhez (hehehe :-) méltóan elsimítjátok az ellentéteket.

A misszió megnyerése után bármikor visszajöhetsz a Unity Stationre – a falnál álló emberke előtt található piros körre ráállva ismét benevezhetsz egy körre a lowrider-viadalba – ha van érzéked az ilyesmihez, remek pénzszerzési lehetőség.

A misszió után hamarosan kapsz egy telefonhívást Cesartól – ismét versenyre hív egy lowriderrel, de ezúttal a hagyományos, utcán versenyzős fajtából.

MISSION 8 – HIGH STAKES, LOW RIDER

Oké, ez tulajdonképpen nem Sweet küldetéscsoportjához tartozik, hanem Cesaréhoz, de az átláthatóság kedvéért itt tárgyalom (ez az egyetlen Cesaros misszió, nem nyitok külön fejezetet neki, és kész! :-) Szóval: utcai verseny. Először is hajts el Cesar garázsához (CV ikon a térképen, pár saroknyira a Unity Stationtől). A küldetést csak akkor tudod elkezdeni, ha lowriderben ülsz. Lophatsz egyet, de azt javaslom, hogy a garázstól két háznyira, a bokrok között parkoló Blade-et válaszd: lowrider, viszonylag jól irányítható, és elég gyors. Ha van pénzed, hajts el a misszió felvétele előtt a kocsival a mod-garázsba: a drága tuningokkal ne foglalkozz, vegyél egy kis nitrot (nitrous), azzal rendben leszel. Kövesd Cesar autóját, állj be a többi kocsi mögé a kijelölt helyre, aztán hajrá. A verseny útvonala elég kacskaringós, de szerencsére nem túl hosszú: a checkpointokat a megszokott vörös fényoszlopok jelzik. A Blade jó gyors, a kanyaroknál kell vele nagyon vigyázni, mert az erősebb fékezéstől nagyon könnyen kipördül (ez az összes lowriderre igaz egyébként). Ha van nitrod, használd az egyenesekben (két ilyen szakasz is lesz, az egyik az első komoly kanyar után, a második pedig a legvégén, a hosszú Santa Maria Beach-i stégen), méghozzá úgy, hogy átvágsz a szembejövő sávba – a szembejövő forgalom minimális, még nitrozva is ki tudod kerülni az ott bóklászókat, és így alaposan elhúzhatsz többiek elől. (A nitro nem szükséges, anélkül is simán meg lehet nyerni.) Ha megnyerted a versenyt, Cesarral (és Sweettel) egyelőre végeztél, irány a Ryder-féle küldetéscsomag.

III. RYDER

MISSION 1 – HOME INVASION

Látogasd meg Rydert (jobb szomszédod, nem kell sokat mászkálni – R-rel van jelezve a térképen). Ő éppen újabb fegyverek beszerzésén töri a kobakját: tud is egy visszavonult háborús veteránt (Colonel Fuhrberger), aki tart ilyesmit otthon – hozzá kéne betörni. Mivel a betörés csak éjszaka lehetséges, ezt a missziót dél és este nyolc között tudod felvenni (hogy utána legyen időd végrehajtani az akciót). Időkorlát is van: a helyszínre való kiszállásra és a betörésre összesen nyolc percet kapsz. Pattanj be Ryder mellé a Boxvillbe, és hajts gyorsan az ezredes házához (sárgával jelölve a térképen). Ryder kint marad falazni, te símaszkot húzol – indulhat a rablás. A lényeg: az ezredes házába belépve a lehető legnagyobb csöndben fel kell emelned (Háromszög), és a furgonhoz vinned (menj a nyitott hátsó ajtóhoz, és ismét Háromszög) minimum három ládát az időkorláton belül. Lopakodj: guggolj le, és az analóg kart óvatosan előrenyomva osonj – a képernyőn fehér csík jelzi az általad keltett zajt, ha megtelik, az ezredes felébred, neked esik egy puskával, és nem utolsósorban elbukod a missziót, szóval csak óvatosan. Ládák lesznek bőven, kettő kapásból van a földszinten, egy az első emeleten, kettő pedig az ezredes hálószobájában (szintén az emeleten). A ládák cipelése lelassít – ilyenkor NE próbálj leguggolni, mert elejted a cuccot. Ha lejárt az idő, és megvan a minimum három láda, mindketten visszaszálltok a furgonba, és el kell vinned a kocsit egy garázsba (sárga pont a térképen). Ha ezzel is megvolnál, vége a missziónak.

A Home Invasion nyitja meg a betörős melléküldetéseket. Kivitelezés: várd meg, amíg lemegy a nap, keríts egy Boxvillet (a fekete furgon, ugye) – a Ganton-i edzőteremmel szemben áll egy bokrok között, az utca másik oldalán (nem közvetlenül, kicsit be kell menni érte házak közé), szállj be, nyomj egy R3-at, aztán keress sárgával jelölt, rablásra alkalmas házakat, és emelj el mindent, ami mozdítható – a fent leírtak szerint. Pénz akkor kapsz, ha visszaszállítod a rabolt cuccot a garázsba.

MISSION 2 – CATALYST

Újabb látogatás Rydernél: sajna nem csak te érkezel, hamarosan befut a két korrupt rendőr barátunk is. Tenpenny megemlíti, hogy egy vonat „szokatlan" helyen fog megállni, és „érdekes" árut szállít – nem ártana vetni rá egy pillantást.

Ülj be Ryder autójába és irány a sárgával jelzett helyszín. A vonat valóban ott ál – de ott áll mellette három Vagos (újabb ellenséges banda) is, akik nem örülnek a jelenlétetéknek. Szépen puffantsd le őket. Ahogy végeztél velük, autóval befut egy rakomány Ballas is – úgy tűnik, Tenpenny mindenkinek szólt a szállítmányról. Ők már többen vannak, ha ügyes vagy, nem várod meg, amíg kiszállnak, hanem golyót eresztesz a benzintankjukba (R1 nyomva tart, jobb analóg karral célzol manuálisan), ettől szépen szétszállnak. Ha minden kellemetlenkedőt kiirtottál, itt az ideje, hogy lepakolj a vonatról. CJ felmászik, pakolna is, de a vonat hirtelen elindul. Ryder beugrik az autóba, és követi a vonatot a síneken: a feladatod az, hogy a viszonylag szűk időkorláton belül (másfél perc) 10 ládát ledobj Rydernek. Sajátszemszögű perspektívából megy a buli, a jobb analóg karral célzol, az L1-et nyomva tartva, aztán elengedve tudod eldobni a ládát – a nyomva tartás hosszúsága határozza meg a dobás erejét. Ha megvagy a tíz ládával, CJ beugrik Ryder autójába – most már csak haza kéne vinni az árút. Egyetlen probléma: kaptál egy háromcsillagos körözést. A bátrabbak megpróbálhatják átverekedni magukat a rendőrökön, az óvatosabb duhajok látogassanak el villámgyorsan a legközelebbi PnS-be, aztán nyugodtan, a csillagoktól megszabadulva térjenek haza.

MISSION 3 – ROBBING UNCLE SAM

Rydernek ismét a fegyvereken jár az esze: kitalálja, hogy a legtöbb fegyverrel az Állam Bácsi (amerikai zsargonban: Uncle Sam) rendelkezik – ezért a legtanácsosabb lenne sürgősen kirabolni magát a hadsereget, konkrétan a Nemzeti Gárda helyi bázisát.

Első feladat: eljutni a bázishoz (sárga jel a térképen). Ha ez megvan, szállj ki – most valahogy be kéne jutni a kocsival. Mássz be a falon, készítsd elő a fegyvert, és lődd le a az udvaron ácsorgó katonákat, lődd szét a falon a kapcsolót – a kapu kinyílik, Ryder bejön. Ugyanezt játszd el a kapuval (majdnem) szemben található raktárépülettel is: lődd le a lakatot, az ajtó kinyílik, te pedig ki tudod pakolni a kocsi csomagterének feltöltéséhez szükséges hat darab ládát a targoncával.

Taktikus megközelítés: miután bemásztál a bázis falán, NE lődd szét rögtön a kapcsolót (azaz ne engedd be rögtön Rydert), hanem előbb hatolj be a raktárépületbe, és pakold az összes ládát a bejárat közelébe. Bent csak négy ládát találsz (ennyi nem elég), vidd oda a bejárat közelébe a raktárépület bal oldalánál található plusz kettőt is, és csak UTÁNA engedd be Rydert és a teherautót.

Miért volt erre szükség? Azért, mert most be kell pakolnod a teherautó hátuljába mind a hat ládát, úgy, hogy közben folyamatosan katonák támadnak – téged is, és Rydert is (ha Ryder meghal, buktad a missziót). Az egy helyre, a kijárat közelébe pakolt ládákat sokkal könnyebben és gyorsabban be tudod rámolni az autóba, mint ha most, röpködő golyók között kéne összeszedned mindegyiket. Ha megvagy, ugorj be az autóba, és pucolás.

A katonák nem hagyják annyiban: a willowfieldi garázsba kell eljutnod, de két Patriottal üldöznek. Megoldás: Ryder elkezdi kihajigálni rájuk a robbanóanyaggal megpakolt ládákat (ha nyomsz egy R3-at, már megy is a láda). Taktika: várd meg, amíg közvetlenül mögéd érnek – akkor nyomj el egy ládát, így hamar felrobban mindkét üldöző. Állj be a garázsba, és voila, megnyerted a missziót, és egyelőre elbúcsúzol Rydertől is.

IV. BIG SMOKE

MISSION 1 – OG LOC

Jöjjön a csirkezabáló dagi, azaz Big Smoke. A háza BS ikonnal van jelölve a térképen – tekerj oda hozzá. Smokenál ott csücsül az egész banda: egy régi cimborátok Jeffrey (vagy „új nevén": OG Loc) ma szabadul a börtönből – a régi barátoknak ilyenkor illik érte menni, és hazafuvarozni. Az első feladatod ennek megfelelően az lesz, hogy gyűjtsd be OG-t a börtönből. Furikázd oda az egész társaságot, OG kilép a szabad levegőre – és rögtön kapsz egy ötperces ízelítőt a játék talán legidegesítőbb karakteréből, OG nagyon keményen nyomja, igazi szerencsétlen kis lúzer. Természetesen rögtön balhét akar: van némi rendezetlen számlája egy Freddy nevezetű brazillal – mivel maga nem mer intézkedni, CJ-t hívja segítségül.

Vidd el OG-t Freddy hátához: ő becsönget, rövid szóváltás után Freddy menekülőre fogja egy motoron. Feladat: üldözd és öld meg Freddy-t. Pattanj rá a ház mellett álló motorra, és eredj Frddy nyomába – jó hosszú, kacskaringós üldözés lesz, végig motoron – tapasztalataim szerint Freddy-t nem lehet menet közben megölni, ergo mindig maradj a nyomában, és várd meg, amíg megáll, és segítségül hív néhány Vagos bandatagot – no, most jött el a te időd, OG-re ne nagyon számíts, ugorj le a motorról, és végezz Freddy-vel és baráti körével.

Záróaktus: vidd el OG-t az új munkahelyére (a próbaideje alatt itt fog dolgozni takarítóként) a Verona Beach-i Burger Shotba. Ha le akarod egyszerűsíteni az életed – és van már elég pénzed – vedd meg a közelben található ingatlant (ház ikon a térképen) – jó lesz mentőhelynek akkor, ha az OG-hez kapcsolódó küldetéseket teljesíted, nem kell mindig ideutazni CJ házától. A misszió teljesítése egyébként megnyitja OG Loc missziócsomagját – mi most egyelőre Smoke-al foglalkozunk, OG-re utána kerítünk sort.

MISSION 2 – RUNNING DOG

Látogasd meg ismét Smoke-ot – Tenpenny és Pulaski épp az érkezésed pillanatában hagyják el a házat. Smoke-ot zavart állapotban találod – némi dünnyögés után megkér arra, hogy kísérd el, mert „találkoznia kell egy mexikói unokatesójával". Vidd Smoke-ot a kijelölt helyre (sárga pont a térképen), Smoke hablatyolásából közben kiderül, hogy nem hús-vér unokatestvérről, hanem illatos pipafüvekről van szó – vagyis Smoke barátunk (nevéhez hűen) Mariska nénivel akar találkozni.

Van egy apró bökkenő: Smoke a Vagosoktól kívánja beszerezni a füstölnivalót, akik rövid úton elhajtják a... szóval oda. Smoke erre bepipul, és agyonveri az egyik Vagost, a másik pedig elszalad. Smoke nem az a kifejezetten hosszútávfutó típus, így a sprintelő dílert neked kell elkapnod – természetesen futva. Ha kellően fel van már gyúrva a staminád (ugye rendszeresen látogatod a misszióók közben a konditermet?) nem lesz probléma az üldözés: sprintelj te is egy nagyot (X folyamatos nyomkodása), a menekülő tag, átugrik néhány kerítést – tégy te is így –, majd ahogy lőtávolba kerül, ereszd belé a tárat. Ha túl sokáig hagyod rohangálni, beszáll egy autóba, és elhúz – ergo végezz vele gyorsan (ha kell, vigyél magaddal egy MP5-öt, azzal mozgás közben is tudsz lőni, nem lesz pontos, de mennyiség kompenzálja a célzás minőségét...). A díler meghalt, kapsz némi respektet. Ments, és vedd fel az újabb Big Smoke küldetést.

MISSION 3 – WRONG SIDE OF THE TRACKS

Smoke-hoz belépve ismét CJ két kedvencével találod szembe magadat: Tenpenny és Pulaski újra itt rontják a levegőt. Smoke még zavartabb, most egy tippről beszél, ami nagyon fontos lehet – CJ közreműködését kéri az ügy felgöngyölítéséhez.

Vidd Smoke-ot a sárgával kijelölt ponthoz – a Unity Stationhoz. Itt egy találkozónak lehetsz tanúja: a Vagosok néhány képviselője tárgyal a Rifa (ők egy mexikói brigád San Fierro-ból) pár tagjával. A mexikóiak kiszúrják Smoke-ot, felugranak egy éppen arra haladó vonatra, és mennének haza Fierro-ba. Smoke kiadja a parancsot az üldözésükre.

A játék első keményebb küldetése következik: motoron (egy Sanchezen) üldözöd a vonatot, te vezetsz, a mögötted kapaszkodó Smoke pedig egy Tec-9-essel próbálja leszedni az ellent a mozdony tetejéről. Nem üldözheted őket örökké: ha elérik a Fierro-ba vezető hidat, akkor annyi, elmenekültek, kezdheted újból.

Taktika: ha szerencséd van, tudsz úgy manőverezni, hogy Smoke-nak jó rálátása és lővonala legyen az idő nagy részében – ekkor hosszadalmasan, bénán és nyögvenyelősen, de leszedi a vonat tetejéről lövöldözőket. Indulj először a bal oldalon haladva, a híd pillérjére illetve az épületek tetejére felugratva (igen veszélyes mutatvány!) tartsd a lőtávot, aztán egyszer csak elfogy a hely a sínek mellett – gyorsíts, vágj át a vonat előtt a másik oldalra, kerüld ki az akadályokat, és most már maradj is ezen az oldalon. Tartsd a távolságot, innen kiértek a városon kívülre – menj fel a dombra (a vonat átmegy a domb alatti alagúton) folyamatosan a domb szélén haladj, hogy Smoke tudjon lőni. Alagút következik, aztán lassan jön a híd – ha az alagút végén már csak egy ellenfél maradt, akkor valószínűleg még lesz időd elintézni, ha nem, akkor erős az esély a buktára.

Alternatív (szerintem sokkal célravezetőbb) taktika: a misszió előtt szerezz be egy komolyabb gépkarabélyt, például egy AK47-et (lelőhely: Mulholland negyed, Roboi's Food Mart mögött), a szakasz elejét csináld végig a fentiek szerint, a dombon előzd be a vonatot, állj le az alagút előtt (a jobb oldali, tágasabb térfélen a sínek mellett), szállj le a motorról, és várd be a vonatot. Ahogy feltűnik, kezd el lőni a vonat tetején huncutkodókat az AK-val – ez erős fegyver, kis szerencsével mindegyiket leszeded, mire beér az alagútba a vonat, ha nem, vissza a motorra, és fejezd be a munkát. Ha mindenki elhullott, vidd vissza Smoke-ot a házához – küldetés megoldva.

MISSION 4 – JUST BUSINESS

A kedvenc misszióm jön a Los Santos-i kínálatból: Smoke-nál indítasz, aki ismét belerángat valamibe – Tenpenny-ék ezúttal nincsenek involválva, Smoke a városba frissen benyomult oroszok körül akar kicsit szaglászni. Először el kell vinned Smoke-ot az oroszok nagy irodaházához – ő bemegy, te kint maradsz, de megígéred neki, hogy segítesz, ha baj van – erre úgy tíz másodpercen belül szükség is lesz. Az oroszok testületileg nekiesnek Smoke-nak. Menj be az épületbe, és a csarnokban szépen, taktikusan kezd el felszámolni az ellenállást. Nagyban megkönnyíti a dolgot, ha van nálad egy MP5 (ezt most nem nagyon használd, később nagyobb szükség lesz rá), és egy AK47 – inkább ez utóbbival operálj. Használd ki a fedezékek nyújtott előnyöket, és megfontoltan, egyenként, ha kell, manuálisan célozva kezdd el kilődözni a csarnokban lövöldöző oroszokat. Ha ezzel megvagy, szedd össze a jó sok elhullajtott pénzt, keresd meg a csarnok egyik beugrójában elrejtett golyóálló mellényt, aztán kövesd Smoke-ot a tetőre. Itt újabb összecsapás következik – szintén megfontolt, fedezékről-fedezékre haladó harcmodor javallott. Ha itt végeztél, jön egy pazar menekülési-szekvencia. Motorral mentek, Smoke vezet, te hátulról osztod az áldást. No, most lesz fontos, hogy legyen nálad egy csurig töltött MP5: az utcán indultok, a nyomotokban autókkal és motorokkal – sorozd őket, ahogy éred, próbálj fejlövéseket leadni a motorosokra. Egy ponton három autó zárja el a továbbjutást: egyenként is szétlőheted őket, de hasznosabb, ha valamelyik szélsőnek berobbantod a benzintankját, a robbanás magával viszi az összes többi autót is. Innen az üldözés még komolyabbá válik: Smoke megpróbálja levágni az utat a vízelvezető járatokon keresztül – az üldözők ide is követnek, sőt, egy autószállító kamion (a hídról leröppenve, a la T2) is csatlakozik a hajszához. Fontos: hagyd a fenébe a kamiont, elpusztíthatatlan, koncentrálj a motorosokra és az autókra, ha a kamiont lövöd, szétszednek. A csatorna végén lődd szét a rácsot az alagút bejáratánál – az üldözőid még mindig a nyomodban lesznek, és a lőszered is fogytán – használd az út mentén leállított hordókat, egy-egy ilyen berobbantásával akár több ellenféllel is végezhetsz egyszerre. Smoke belassít, kitesz – ezzel vége is az ő küldetéssorozatának, és a San Andreas egyik leglátványosabb és legjobban megkoreografált küldetésének.

V. OG LOC

MISSION 1 – LIFE'S A BEACH

Jöjjön a lúzer, jöjjön OG Loc! OG első missziója időfüggő, emberünk jelenlegi munkahelyén a Burger Shotnál (OG ikon a térképen) lehet felvenni – kizárólag éjszaka, azaz este 10 és reggel hat között. A folyamatosan nyavalygó OG partit akar szervezni, de ehhez valami frankó hangcuccra lenne szüksége – látott is egyet nem olyan rég egy furgonban – úgy tudja, hogy a furgon lent van a parton. Feladat: CJ-nek meg kell szereznie a furgont, és benne lapuló felszerelést.

Első lépésként látogass el a parti helyszínére (sárga pont a térképen). A Santa Maria Beach-en megy a buli – vigyázz, hogy ne üss el egyetlen bulizót sem, mert most nem durvulni kell, hanem ravaszkodni. Célozd meg a piros kört – ezzel beszédbe elegyedsz a DJ-vel. A dumcsi során pozitív (jobbra nyíl) és negatív (balra nyíl) válaszokat tudsz adni – nyomd a pozitív dumát, így a DJ bízni kezd benned.

Ahhoz, hogy beszállhass a furgonba, bizonyítanod kell, hogy remek táncos vagy. Most jön a „Dance Dance Revolution aljáték" – táncikálni kell a zene ütemére, a képernyő alján futó ikonokhoz tartozó gombok megfelelő pillanatban történő lenyomásával. Ha van némi ritmusérzéked (vagy ha valaha is játszottál hasonló anyaggal) gond nélkül fog menni a dolog – ha sikerül összetáncolni 4000 pontot (nem nehéz), a DJ beenged a furgonba.

Szállj be a kocsiba a vezető oldalán, de most már ne szórakozz sokat – padlógáz, vidd a járgányt! A bulizók üldözőbe vesznek (mi több: páran rád is lőnek), de ne törődj vele, a kocsi a lényeg, tépj el a helyszínről amilyen gyorsan csak tudsz. Nincs más hátra, mint elvinni a furgon a kijelölt garázsba (próbáld meg nem rommá zúzni :-) , és már vége is a küldetésnek.

MISSION 2 – MADD DOGG'S RHYMES

OG barátunk zenei pályafutása csak nem akar beindulni: rapper akarna lenni, de olyan borzalmas szövegei vannak, hogy még a Burger Shot klotyójában (ahol jelenleg takarít) sem bírják elviselni a népek. OG a leg-

magasabb helyről merítene inspirációt: megkéri CJ-t, hogy szerezze meg neki Madd Dogg, a menő rapper pattogós rigmusokat tartalmazó szövegkönyvét. A könyvet nem boltban árulják egyetlen példány létezik csak belőle – ez pedig Madd Dogg villájában, a stúdiószobában található. Megoldás: az éj leple alatt be kell törnünk a házba.

Először is keresd meg MD házát (sárgával jelölve), mássz be falon, és leld meg a bejáratot (a ház hátsó traktusánál lesz, jobb oldalt). Ez egy lopakodós misszió: csendben kell megölnöd az őröket, különben beriasztanak, kihívják a zsarukat, és fújhatod az egészet. Tehát: lopakodj! Guggolj le, és lassan nyomulj előre – a kezedben legyen kés, hátulról közelítsd meg az őröket, célozd be őket az R1-el – amikor elég közel érsz, CJ felemeli a jobb kezét (tiszta Manhunt...), ekkor tudsz stealth killt végrehajtani (Kör gomb megnyomása) – CJ villámgyorsan elvágja hátulról a delikvens torkát. Amíg elérsz a stúdióig, öt őrt kell csendben megölnöd. A helyes taktika az, ha egy szobába érve meglapulsz az árnyékban (CJ helyzetjelzője kékre vált a térképen – ilyenkor nem látnak), kifigyeled az őrök útját, aztán mögéjük osonsz, és hajrá. Lesznek őrök (pl. a nappaliban tévéző) akit nem kell megölnöd, simán el tudsz sunnyogni mögötte (persze leszúrhatod őt is, ha nagyon akarod. :-) A stúdióba érve kapd fel a könyvet, és irány kifele.

Leegyszerűsítheted a dolgod, ha a következő őrtől elveszed a hangtompítós pisztolyt: ez nagyban megkönnyíti a kijutást, ugyanis nem kell többet torkokat vagdosnod, elég, ha meglapulsz, és lelövöd az utadban lévőket. Ha kint vagy, szerezz egy járgányt, és vidd el a könyvet OG-nek a Burger Shotba – nagyon fog örülni neki.

MISSION 3 – MANAGEMENT ISSUES

OG továbbra is a rapsztárrá válás rögös útját járja: új ellensége Madd Dogg menedzsere, aki – OG szerint – mindenhol betesz neki, és direkt akadályozza a pályafutását. Újabb feladat CJ-nek: el kell takarítani az útból a rosszindulatú menedzser bácsit.

A célszemélyre a Music Awardson fogsz lecsapni – csak előbb a közelébe kéne férkőzni valahogy. CJ az okos utat választja. Elsőként keresd meg a menedzser a városban furikázó limóját (jelezve van a térképen) – emberünk nem ül még benne, csak a sofőr, ennek az autónak kene hazaszállítani a menedzser urat a díjkiosztóról. Oké, most meg kell szerezned az autót: menj neki többször, lőj belé párat – érd el, hogy a sofőr kiszálljon belőle. Ahogy kint van, golyót a fejébe, és vedd át a helyét. Mivel a limuzin valószínűleg erősen megrongálódott a kis akciód során, vidd el egy PnS-be, hogy megjavítsák – aztán irány a MA-ra tartó limuzinok találkozóhelye. Fontos: óvatosan vezess, ne amortizáld le a limuzint, mert egy széttört autóval elrontod az álcád. Állj be a várakozó autók közé (ugyanabba az irányba, ahogy ők állnak, és NE menj nekik lehetőleg). Ha minden rendben van, a konvoj elindul, hogy felvegye a Music Awards-ról kisétáló vendégeket. Állj a bejárathoz, a menedzser kijön, beszáll, és rád parancsol, hogy vidd Madd Dogg villájába.

Naná, naná (gonosz mosoly)! Természetesen egészen máshová viszed – a térképen sárgával jelölt helyre a Verona Beach-en. Ahogy letérsz a szokásos útról, a limót kísérő autók rájönnek, hogy valami nincs rendben – megpróbálnak megállítani. Taposs bele a gázba, a limo elég gyors, elég könnyen megad mögött tudod hagyni őket – továbbra is irány a Verona Beach. A menedzser megpróbál megvesztegetni, de te légy hajthatatlan: a tengerpartra érve pörgesd fel az autót, célozd be a stég szélét, az utolsó pillanatban vesd ki magad – a limó a menedzserrel együtt zuhan a tengerbe. Merénylet végrehajtva, OG újabb problémája letudva.

MISSION 4 – HOUSE PARTY

OG nem takarító többé – megsértette a szabadlábra helyezés szabályait, megy szépen vissza a börtönbe. Mielőtt ismét a cella nyugalmát élvezné, egy hatalmas bulival akar búcsúzni a szabadságtól – erre persze legfőbb jótevője, CJ is hivatalos.

A House Party küldetés este nyolc és hajnali 5 között nyílik meg az OG ikonnal jelezett helyen – mielőtt odamész, csináltass magadnak egy drága hajvágást, és vásárolj valami jobb ruhát (hagyd a Binco-t, látogasd meg inkább SubUrbant a Rodeo negyedben – ott menőbb cuccokat kapni, és a választék is nagyobb).

Keresd fel a parti helyszínét (útközben persze megkapod a szokásos kétségbeesett telefonhívást OG-től) – itt már javában áll a bál. A bulit kellemetlen esemény zavarja meg: hír érkezik, hogy a Ballas kemény leszámolást tervez a parti apropóján – azaz hamarosan nyakatokon az ellen. Mivel Ryder és Sweet is a helyszínen tartózkodik, gyorsan megszervezitek a védelmet: autótorlaszok az útra, fegyverek a kézbe – jöhetnek a betolakodók.

Ami most következik, a színtiszta lövöldözés és akció. Nem árt, ha alaposan fel vagy szerelkezve: legyen nálad komolyabb szerszám (mondjuk egy AK) is. A Ballas-ok hullámokban támadnak: az első csoport nyolc főből áll, és az utcáról támadnak – keress fedezéket az autók mögött, és lődd ki őket egyenként. A második hullám csak négy embert számlál, viszont ők a mellettetek húzódó híd tetejéről lövöldöznek – használj manuális célzást, és osztogass tiszta fejlövéseket. Az utolsó hullám a legkeményebb: egy tucat rosszarcú jön, különböző irányokból – guggolj le, mozogj folyamatosan a fedezékek között, és lőj, akit érsz – kemény lövöldözés, sok sikert hozzá, itt a minél gyorsabb reakcióidőn és az ügyességen múlik minden (nagyon kemény a tűlerő).

VI. C.R.A.S.H.

A C.R.A.S.H. missziócsoport a Madd Dogg Rhymes küldetés teljesítése után nyílik meg – ezeket Tenpenny-nek csinálod, a korrupt zsaru egy fánk kajáldából osztogatja neked a feladatokat – a térképen C-vel van jelölve.

MISSION 1 – BURNING DESIRE

Hajts a Donut Shophoz – Tenpenny itt közli veled, hogy az ő tulajdona vagy, és ha vissza akarod nyerni a szabadságod, legjobb lesz, ha kérdés és apelláta nélkül teljesíted azt, amit parancsol.

Az első feladatod egy, a Vagos által kontrollált épület elpusztítása lesz. Mivel gyújtogató misszióról van szó, elöbb molotov-koktélokat kell szerezned – a térképen zölddel van jelölve a lelőhelyük. Autózz egyet keletnek, szállj ki a kocsiból, menj fel a lépcsőkön – ismételten zölddel jelölve – öt darab molotov koktélt tudsz magadhoz szólítani, ennyi elvileg elég a misszióhoz.

Most keresd meg a célpontot: ez egy emeletes apartmanépület, öt, pirossal jelölt ablakon kell bezúznod a molotov koktélokat, hogy lángra kapjon az épület. Első kellemetlenség: már a megérkezésedkor összefutsz több Vagos őrrel (szokásos taktika: először gázolás, vagy drive-by, csak utána szállj ki lövöldözni), és a gyújtogatás során folyamatosan jönni fognak minden felőle. Taktika: te is mozogj folyamatosan, körözz az épület körül – ha éppen nem lőnek, repüljön az a molotov (ha sikeres voltál, a „Burn baby, burn. Now hit the next room" feliratot olvashatod) ez játszd el mind az öt ablaknál. (Ha kifogynál a koktélokból: a ház körül két helyen is fel lehet venni újakat, nézz körül, ott vannak a közelben).

Ha megvan mind az öt, a hát égő karácsonyfává változik – de, mint kiderül, egy lány bent ragadt a lángoló pokolban. CJ úriember, nem hagyja, hogy egy nő szénné égjen – elindul megmenteni.

Mivel a leányzó életerőcsíkja folyamatosan csökken, nincs sok időd – cselekedj villámgyorsan. Be a házba, fel a hátsó lépcsőn, végig a folyóson – itt azonban tűz állja az utad, nem tudsz a lányhoz jutni. Vissza az alsó szintre, fordulj balra, és menj be a konyhába. Kapd fel a tűzoltó készüléket, száguldj vissza a felső szintre a tűzhöz, és kezd el oltani (Kör gomb, olyan, mint ha lőfegyvert használnál). Menj be a lány szobájába – ő követni fog téged. Az épület elkezd összeomlani – haladj folyamatosan a lenti ajtó felé, ha tüzet kell oltani, nyomasd rá a port – a leomlott falak miatt kerülnöd kell egyet.

A lány kint megköszöni neked, ami érte tettél – ennek örömére rögtön haza is viheted (ott lakik a környéketeken, Gantonban). A csaj neve Denise – innentől fogva a barátnőd, bármikor meglátogathatod – a háza egy szív ikon formájában jelenik meg a térképen. Ha van időd, vigyél neki ajándékokat (például virágot) és vidd el szórakozni – ha ügyes vagy, kellemes éjszakában lesz részed a randi után... :-)

MISSION 2 – GRAY IMPORTS

Donut Shop, Tenpenny. A rendőr úr (említsük már meg: Samuel L. Jackson a szinkronhangja) éppen az életfilozófiáját fejtegeti: az ő célja a status quo fenntartása, nem szeretné, ha bármelyik banda túlságosan megerősödne – éppen ezért most azt kéri tőlünk, hogy nézzünk egy kicsit a Ballas körmére, akik a jelek szerint az oroszokkal üzleltnek a kikötőben.

Ha minden jól ment eddig, mostanra már megnőtt a respect-csíkod (na, annyira azért még nem, de legalább már látható belőle valami). Használd ki a befolyásod: keress pár tökös OGF szimpatizánst az utcán, és hívd el őket magaddal (beceloz, aztán Fel irány a d-paden) – szükséged lesz rájuk, mert cudar tűzharcnak nézel elébe, jól lesznek golyófogó... izé, hűséges segítőtársnak.

Irány a kikötő: valóban ott van mindeni, egy raktárépületnél folyik a biznisz. Támadj: ha bátor vagy, rohamozd meg a főbejáratot – ha taktikus, kerülj egyet oldalt, és mássz fel egy konténer tetejére. Utóbbi azért taktikusabb, mert ezek már kemény fiúk, nem csak lőnek rád, hanem robbanó hordókkal súlyosbított targoncákkal is támadnak. A konténer tetejéről jól be tudod lőni a terepet, a targoncák nem érnek el – te viszont remekül szét tudod lőni a hordókat, durva pusztítást okozva a lent rohangálók közt.

Lődd szét a raktár ajtaját záró kapcsolót, és kezd el megtisztítani a belső teret. AK-val dolgozz (nem árt a gangster skill – ha eddig nem volt, most majd szerzel, a záró missziónál NAGY szükség lesz rá), nézz be a ládák közé is (armort és health-et lehet találni). A raktár túlsó oldalán támadd be a felfele vezető lépcsőt – itt lesz az az iroda, ahol a Ballas és az oroszok találkoznak. NE menj be a szobába – lődd agyon a két Ballast, aztán a guggolva, az ajtón keresztül sorozd meg az oroszt.

Ha bemész az ajtón, akkor menekülni kezd – neked meg motorral kellene üldöznöd. Roppant kellemetlen üldözés, ergo maradj inkább kint, és végezz vele így, még akkor is, ha sokáig kell lövöldöznöd rá. Ha feldobta a talpát a fegyverkereskedő, győztél.

VII. SWEET – MÁSODIK MENET

A Burning Desire küldetés teljesítése ismét megnyitja Sweetet, mint misszió-forrást – továbbra is S-el van jelölve a térképen. Látogasd is meg.

MISSION 1 – DOBERMAN

Vége a finomkodásnak, itt a bandaháborúk ideje. Vezess az S ikonig (azaz a lokális Ammu-Nationig), szereld fel magad bőséges fegyverekkel és municióval (sörétes is legyen nálad), és irány a Glen Park – területet fogj foglalni a Ballas-októl. A Ballas gang uralma alatt álló területet lilával jelöli a térkép. Nyomulj be a területre, nézz ki magadnak néhány sétálgató riválist, és nyomj le rajtuk egy alapos drive-by-t. Ha négyet végeztél, a lila terület vörösen kezd villogni – elkezdődött a bandaháború a területért.

Három, fokozatosan nehezedő hullámot kapsz a nyakadba. A taktika ugyanaz, mint a korábbi lövöldözéseknél: keress jó pozíciókat, használd ki a fedezékeket, mozogj-guggolj-lőj, robbants be autókat – a harmadik hullám igen durva, ide már NAGYON elkél a felturbózott weapon-skill. Ha mindenkit kivégeztél, még lesz egy kis feladatod: egy volt OGF tag összeszűrte a levet a Ballas-okkal, és drogot árult OGF területen – a mészárlás végével ős is menekülni próbál – mutasd meg neki, hogy ki az úr a háznál (azaz: golyót a fejébe, de villámgyorsan).

Most már a tiéd a Glen Park. CJ háza asszetté változik, és elkezdi termelni a pénzt napi szinten – minél több terület van a birtokodban, annál többet. Bandaháborút bármikor indíthatsz: gyűjts magad mellé néhány testvért, kezdjetek el öldökölni egy ellenséges területen – jön a három hullám – ha lenyomtátok őket, újabb területet szereztek. A megszerzett területeket rendszeresen támadások fogják érni (ezekről értesítést kapsz) – ilyenkor villámgyorsan rohanj oda, és védd meg, különben visszaveszik tőled.

MISSION 2 – LOS SEPULCROS

Ez az utolsó misszió a (két részből álló) nagy leszámolás előtt – talán éppen ezért skill-korlátos. Mi az a skill-korlát? Csak akkor tudod felvenni, ha a respect értékel kellően fel van gyúrva, konkrétan minimum 10 százalékon áll. Ha eddig minden missziót megcsináltál, nem lehet gond: meg kell, hogy legyen a 10 százalék. Ha nincs, ugorj neki a többi küldetésnek, lőj agyon minél ellenséges bandatagot, foglalj területet – azaz tornázd fel valahogy a szükséges mértékre a respect-értéket.

Alapszitu: Sweet tudomást szerez róla, hogy épp most temetik az egyik Ballas tagot, és Kane, a Ballas egyik vezére részt vesz a temetésen – kihagyhatatlan alkalom a bosszúra. A temetés időpontja kötött, ergo ezt a missziót is csak meghatározott időben (reggel kilenc és délután öt között) tudod felvenni.

Sweet jön veled – szervezz be gyorsan még két bandatagot az utcáról erősítésnek (lehet, hogy többet is fel tudnál venni – ha nagy a respected –, de csak kettő fér el a hátsó ülésre), és irány a temető. Állj meg a temető fala mellett és mássz be. Ahogy Kane megérkezik, kitör a balhé, a többiek is lövöldöznek, de az elsőrendű célpontod Kane legyen – ő egy elég tisztességes golyóálló mellényt visel, így valószínűleg több sorozat kell, amíg megfekszik (erőltesd a fejlövéseket). A sírkövek kitűnő fedezéket biztosítanak, használd őket! Ahogy Kane meghalt, Sweet elhúz, hogy szerezzen egy kocsit. Tisztítsd meg a környéket a Ballas-októl, aztán pattanj be a kocsiba – a lövöldözés miatt kapsz egy kétcsillagos körözést, ettől szabadulj meg a legközelebbi PnS-ben (a temetőtől keletre, pár háztömbbel arrébb van egy, célszerű azt használni), aztán irány haza. Ments!

VIII. LOS SANTOS FINALE

Elérkeztél a sztori-missziók Los Santos-i fejezetének záró epizódjához (oké, később még visszajössz ide a sztori során – de ez a legvégén lesz). A végső küldetéscsomag két misszióból áll – akkor tudod felvenni őket, ha az összes fenti missziócsomag záró küldetését megcsináltad.

MISSION 1 – REUNITING THE FAMILIES

A küldetés jó hosszú – Sweet házából indul (S jel a térképen). Sweet úgy gondolja, hogy itt az ideje újraegyesíteni a korábban szétszakadt Családokat (értsd: bandákat), ezért találkozót szervez a bandák vezetőivel a Jefferson Motelbe. Első feladat: hajts a motelhez (sárga pont a térképen). Jön veled mindenki – a kocsiban ott csücsül Ryder, Big Smoke és Swet is. Ha odaértetek, Sweet bemegy a motelbe – bandánként egy tag mehet csak be, ergo CJ kint marad a többiekkel. Tapintani lehet a feszültséget: az utcán az eddig rivalizáló bandák néznek egymással farkasszemet. A vihar váratlanul tör ki: nem a bandák ugranak egymásnak, hanem megérkezik a rendőrség. SWAT kommandósok rohamozzák meg az épületet, helikopter köröznek a levegőben, mindenki lő mindenkit. CJ nem akarja otthagyni Sweetet – Smoke és Ryder azonban lelépnek az autóval.

Durva akciórész következik: be kell jutnod a motelbe Sweetért. Menj be a sárgával jelölt ajtón, és indulj el a földszinten. Az alsó átriumba jutva neked esnek a SWAT-os kommandósok: nagyon kemény fiúk, M4-es gépkarabély van náluk – ha agyonlőtted az elsőt, kobozd is el tőle (ha még nem lenne), lőszert majd szedsz hozzá a hulláktól. Menj fel az emeletre, és indulj befelé a folyóson – a kommandósok mindenhonnan támadnak, még a szobákból és szellőzőnyílásokból is.

Tippek a harchoz: ha alacsony az egészséged, vásárolj pár kólát az automatából – ez viszonylag gyorsan helyrerak. Ha egy lengén öltözött nőt látsz átszaladni az átriumon, kövesd a szobájába – némi „romantika" után maxra tölti vissza az egészséged!

Ha elérted Sweetet (kék nyíllal van jelölve) húzzatok fel sürgősen a tetőre. Sweet előrerohan – feltűnik egy rendőrségi helikopter, befogja a keresőfényébe, a mesterlövészek pedig lőni kezdik. Szedd szét a helikoptert, mielőtt ők szednék szét a bátyádat – először a mesterlövészekkel végezz (manuális célzás!), aztán daráld be egy jobb automatával magát a helikoptert.

Le a lépcsőn, irány az utca! Smoke és Ryder időben érkezik az autóval – ugorj be, a kezedbe nyomnak egy AK-t – te leszel a lövész, meg kell állítanod az üldözőket. Sajátszemszögű lövöldözés következik, kicsit hasonló a Vice City motorcsónakos ólomzáporához – a rendőrök autókkal és motorokkal egyaránt jönnek (vigyázz, a motorosok képesek ráugrani autótokra!), lődd őket, ahogy a csövön kifér – itt nem nagyon lehet taktikai tanácsokat adni, célozz ügyesen. A vad üldözés látványos ugratással ér véget (ezt a játék trailerében is látni – na, vajon melyik jelenet az?). Jöhet a finálé, az (egyelőre) utolsó LS-i misszió!

MISSION 2 – GREEN SABRE

Irány Sweet háza! A tesód komoly beszédet tart: az Orange Grove Families a király! Sweet úgy érzi, hogy végre ismét kezdenek helyrerázódni a dolgok: tovább akarja görgetni a dolgokat, mindenkit hazaküld fegyverért, a Mulholland Intersectionnél beszéltek meg találkozót. Ahogy CJ kilép az ajtón, Cesar hívja telefonon: a spanyol azt akarja, hogy találkozzatok – valami NAGYON fontosat szeretne mutatni.

Hajts a találkahelyre, szállj ki, és ülj be Cesar autójába. Cesar a közeli rácsos ajtóra mutat: néhány Ballas jön ki rajta, ott van Tenpenny is, mögöttük pedig – na most jön a nagy spoiler – Ryder és Big Smoke! A két haver a kezdetektől fogva összejátszott a korrupt zsaruval és rivális bandával – ezért lógott ott állandóan Smoke-nál Tenpenny. Feltűnik egy jármű is: a garázsban meglátod azt a Green Sabre-t, amit anyád meggyilkolásához használtak. CJ rájön, hogy hova tart a díszes társaság – a Mulholland Intersection csapda, meg akarják ölni Sweetet.

No, most mutasd meg, milyen jól vezetsz: Sweet életerőcsíkja megjelenik a képernyőn, és rohamosan fogyni kezd – záros határidőn belül oda kell érned. Vessz mint egy őrült, vágj át mindenen – az időkorlát elég szűk.

Ha időben érkezel, még pont látod, hogy Sweet súlyosan megsebesül. CJ elmondja neki, hogy a két barátjuk elárulta őket. Egyetlen reményed a rendőrség: tartsd fel addig a támadókat, amíg be nem futnak a zsaruk. Használd az autókat gránátnak: lődd ki a benzintankokat, a robbanások egyszerre több támadóval is végeznek.

Befut a rendőrség: az ájult CJ Tenpenny autójában tér magához. Két híre van számodra. A jó: a bátyád él, és a börtönkórházban ápolják. A kevésbé jó: újabb feladatot kell neki végrehajtanod, de már nem Los Santos-ban. Irány a Badlands és San Fierro...

(folyt. köv.)
Liquid


OSZTRIGA
san andreas
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
15
20
21
25
26
27
28
31
32
33
34



44
45
38
36
46
35
39
40
47
37
48
16
20
19
49
41
50
22
42
43
17
23
13
24
30
14

GRAFFITI



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100


XBOX




VOX
690 Ft
www.vox.hu
Keresd a hírlapárusoknál!
Lehet-e?
A gyűrűk ura 4.
Kemény, mint a kő
Oliver Stone
A végzet asszonya
Catherine Zeta-Jones
Nagy filmelőzetes
125+1
film 2005-ből
Eggyel nő a tét!
OCEAN'S TWELVE
2004/12. szám

AHHOZ, HOGY GYŐZZ, HÁBORÚZNOD KELL!

CALL OF DUTY FINEST HOUR

A Call fo Duty csak konzolokon számít új játéknak, hiszen a PC-s verzió már jó ideje kint van a piacon: jómagam is körülbelül egy éve nyomhattam végig, és igen csak meg voltam elégedve a stuffal, ami egyébként nem szorul külön magyarázatra, hiszen a CoD több díjat is bezsebelt megjelenésekor, és a játékosoktól/magazinoktól is igencsak jó kritikát kapott. Nem hiába: a játék egészen **egyedi moziszerű, de mégis élethű** stílusban dolgozta fel a II. Világháború emlékezetes csatáit, rengeteg új ötlettel megspékelve, gondolok itt többek között a járműhasználatra, vagy a harctér lehető legvalóságszerűbb ábrázolására. A PC-s CoD legnépszerűbb pályacsoportja egyébként a Sztálingrádi csata volt, ami az *Ellenség a kapuknál* című mozifilm egy-az-egyben koppintása: tudjátok, arról a jelenetről beszélek, amikor a film elején a légitámadás közben az orosz hősi „önkéntesek" átkelnek a csapatszállító hajókkal a Volgán, hogy védjék a várost, miközben a menekülő dezertőröket agyonlövik a tisztek. Na ez a része, plusz az egész sztálingrádi offenzíva, „a csak minden második kap puskát" effektussal benne volt PC-s változatban, és talán nem mondok el túl nagy titkot, ha leírom, a konzolos verzió (szemben a PC-sel, ahol kb. a játék középső szakaszát alkotta az orosz város ostroma), ezzel a pályával nyit, igaz szerényebb kivitelben. (Csak zárójelben jegyezném meg, hogy nekem mégsem ez a pálya volt a legemlékezetesebb, hanem a vége felé az, ahol a beözönlő tankokat kellett leszedni a romos épületek ablakaiból.) PC-n egyébként már kint van a Call of Duty küldetés lemeze is, a Unidted Offensive, de ugyanezt elmondhatnánk a Medal Of Honor sorozatról is, ahol szintén nemrég jelent meg a várva várt Pacific Assault.





No, de elég a PC-s játékpiac bemutatásából, nézzük inkább mit nyújt a **Call of Duty: Finest Hour** annak, aki beszerzi.

Single Playerben három hadszíntéren keverhetjük meg a kártyákat úgy, mint a Keleti front (a már említett sztálingrádi csata és annak folyományai), Észak Afrika, és a Nyugati front – Franciaés Németországgal. Ez így együtt összesen tizenkilenc pályát takar, bár azt azért hozzá kell tennem, hogy csak legkönnyebb fokozaton zúztam végig a játékon, azaz elképzelhető, hogy nehezebb szinten új pályák nyílnak meg. Ezt a kijelentést egyébként arra alapoznám, hogy ebben a fokozatban például Afrikában vészesen kevés, mindössze négy pályát találunk, pedig nyolc pályacímnek van hely a menüben, bár az is lehet, hogy csak a céges előzetes DVD-ről maradt le az afrikai hadszíntér fele. Aggodalomra amúgy akkor sincs ok, ha csak azt a tizenkilenc pályát találjuk majd a végleges korongon is, hiszen a szintek kellően hosszúak, és tartalmasak, hogy elidőzzön rajtuk az ember, pont annyit, amennyit egy FPS-sel általában el szoktunk időzni. Az átlagos játékidő egyébként kilenc-tíz óra, ami egy FPS esetében jónak számít, igaz ebbe beleszámoltam az újrakezdések számát is, másodszorra harmadszorra, mikor már kiismertük a pályákat, és az azokon megbúvó buktatókat, ez a játékidő a felére csökkenhet, bár mondom, ezt most csak a könnyű fokozatra értsétek.



(Van egyébként multiplayer is, bár ez előzetes verzióban csak a netes játékot lehetet megnyitni, amit viszont nem volt szerencsém kipróbálni.)

A beállításoknál néhány standard opción túl különböző előre legyártott gombkiosztás közül válogathatunk, bár szerintem az alap is igen jól funkcionáló, kézre álló és játékos barát. A mozgás és a haladás a két analóg karra került, lőni az R1-gyel lehet, de ha közelharcra kényszerülnénk, az R2-vel tudjuk a puskatust használni. L1 a manuális célzás, illetve a távcsöves mesterlövész puskánál a zoom, az L2-vel pedig gránátokat hajigálhatunk. A fegyverek vagy/és a gránátok között a digitális pad jobb/bal irányaival tudunk váltogatni. Egyszerre egyébként kétféle puska lehet nálunk, ha időközben egy jobban hasznosíthatót találunk, akkor valamelyik eddig birtokolttól meg kell válnunk, ezen egyébként – már amennyire lesz időnk a hatalmas, zűrzavaros harcok közben – kicsit gondolkodjunk el, mivel a muníció általában igen véges a pályákon (még jó, hogy a hullákkal ellentétben az ellenfelek fegyverei nem tűnnek el, értük bármikor visszamehetünk, ha kifogytunk volna a lőszerből). Fegyverekből úgy tízféle van, pisztolyokkal nem is nagyon találkoztam, inkább a gépfegyverek jellemzőek a játékra, illetve a már említett távcsöves, és természetesen van rakétavető is a tankok ellen. Ezen túl sok helyen az effajta játékoktól megszokott módon lehetőségünk lesz még különböző géppuskaágyúk, légvédelmi ütegek, járművek fegyverzeteinek is a kezelésére. Tárat cserélni, vagy tölteni a Négyzettel tudsz, a Háromszöggel és a Körrel leguggolhatsz, lehasalhatsz, illetve felállhatsz, az X pedig az akciógomb. Bár ez nem Killzone, de ugyanúgy adhatták volna neki a csapatalapú FPS nevet is, hiszen általában többedmagunkkal próbálunk meg áthatolni az ellenséges vonalakon. Segítőtársaink három részre oszthatóak: akik meghalhatnak, akiknek nem szabad, és akik nem is tudnak. Jó ötlet egyébként, hogy ha útban vannak, az X-szel arrébb küldhetjük őket, vagy ha nagyon leamortizálódtak (a nevük pirosan világít zöld helyett), a D-pad fel irányával gyógyíthatunk rajtuk, de csak akkor, ha van nálunk eü csomag. Eü csomagból egyébként kétfélét ismer a játék: a sima rögtön gyógyít, a fullost eltehetjük későbbre is. Egyébként az ajtók berúgása, dokumentumok keresése, aknák felszedése, C4-telepítése mind-mind a X-szel történik. Amit én nagyon hiányoltam, az a nézelődés forgássebességének manuális beállítása, mivel a menüben csak három lehetőség (lassú, normál, gyors) közül választhatunk. A lassú használhatatlan, a közepes lassú, a gyors viszont túl gyors: sokkal jobb lenne, ha mi magunk állíthatnánk be egy százalékos csíkon (ez egyébként PC-n már bevett szokás). Aztán hiányzik még a futás is, mivel a figuránk csigalassú tempóban cammog: ez főleg a felénk hajított gránátok esétében jönne jól, de hasznos lenne, ha fedezéktől-fedezékig sem ebben a ráérős stílusban jutnánk át.

A játéknak vannak még egyéb hibái is: ilyen például a célzás: ha az L1-gyel célzunk, a képernyő egyharmadát eltakarja a fegyver, és még így sem pontos a lövés, e nélkül pedig még kaotikusabb a helyzet. Sima lövés esetében úgy kell beleimádkozni az ellenfelekbe (akik egyébként már Easy-n is strapabíróak) a lövedékeket, olyannyira elhordanak a stukkerek. Én elhiszem, hogy ötven évvel ezelőtt ilyen gagyi minőségű cuccal kellett harcolni csóriknak, de ez a korhűség már egy kicsit a játszhatóság rovására megy. A szokásos belassulásokról és egyéb technikai bakikról (nincs sok belőlük) most inkább nem írnék, főleg, mert ez csak egy céges előzetes. Akit meg érdekel annak elmondom, hogy nincs nagy különbség a két verzió között, bár X-en csak hat pályát toltam végig, szinte bitre ugyanazt kapjuk, csak értelemszerűen kicsit szebb, kicsit más, de például a belassulás, pedig az X-es már végleges verzió volt, itt-ott ugyanúgy tapasztalható. X-en amúgy valamivel jobb az irányítás is.

Ami nekem a Medal of Honor sorozat fölé emeli a Call of Duty-t (PC-n is, bár azért a PC-s MoH nagyon ott van. Azt a pályát ahol egy kisvárost kell visszafoglalnunk, és a legbeláthatatlanabb helyeken vannak elrejtőzve a náci a mesterlövészek, amíg élek nem felejtem el, na azt ha sérülés nélkül – mint anno a Doomot ;) – akarod végig-













vinni, legalább fél nap, mire kiismered.), az a játék hihetetlen *intenzitása*. Egyszerűen nincsenek benne nyugis, relaxos részek, az egész egy brutális mókuskerék, amiben nincs megállás, folyamatosan megy a harc, a légitámadás, embertömegek rohangálnak jobbra-balra, az emeleti ablakokból géppuskafészkek és rakétavetős nácik tizedelik a jó népet, mindenfelé robbanások, ordibálás, halálsikolyok, két utcával arrébb tankok küzdenek egymással, gránátok repkednek, házak dőlnek össze, miközben kushadsz a lánctalpak nyújtotta fedezékben, s látod, amint az ellenséges tüzér lövései leviszik a melletted lévő épületről a vakolatot – full kemény az egész. És ráadásul nagyon változatosak is a pályák. Mivel a játék nem egy nagy összefüggő sztori, egy adott főszereplővel, hanem hat-hét figura meséli el a vele történteket, a készítőknek valóban nem volt megkötve a kezük, és prezentálhatták, hogy mennyire más szemszögből látta egy mesterlövész, vagy egy tankszakasz vezetője a háborút, és hogy mennyire más feladatokat voltak kénytelenek ellátni.

Éppen ezért a feladataink is igen sokrétűek lesznek: hol védelmi feladatokat kapunk (konvojokat kell kísérnünk), máskor épp az ellenkezője, házról házra, utcáról utcára kell visszafoglalnunk egy kisvárost. De lesznek mesterlövészes pályák, botorkálhatunk a csatornarendszerben, aknákat telepítve (ahol egyébként patkányok szaladgálnak a lábaink alatt). Ezeken a fő feladatokon kívül rengeteg alfeladat is csatlakozik menet közben: elfoglalni, megölni, megsemmisíteni ezt-azt, aknákat felszedni, kijáratokat elvágni. Sok helyen kell majd tankkal haladni, illetve egyszer egy dzsip hátuljára, a géppuskához is felugorhatunk. Nekem egyébként legjobban a városi harcok tetszettek, a maguk kaotikus zűrzavarával – valahogy nekem ez a játék jobban hasonlít az igazi háborúhoz, mint a MoH sorozat. A favorit küldetésem pedig az utolsó, ahol egy hidat és a két tornyát kell elfoglalni, mielőtt felrobbantják azt a nácik. De az is nagyon kemény, ahol egy repteret támadunk be, vagy amikor a tank megjavításáig kell tartanunk a frontot Sztálingrádban, és mindenhonnan özönlenek a németek. Vagy az utolsó előtti küldetésben, a temetős rész milyen jól néz már ki? A PC-s Wolfenstein óta nem szórakoztam ilyen jót egy WWII-es FPS-sel. Természetesen minden pálya próbálja visszaadni a kor hangulatát, ezért a fontosabb épültek, múzeumok, templomok, pályaudvarok, Afrikában a romok, mind-mind a legaprólékosabban lettek lemodellezve. A szintek egyébként is igen nagyok, vagy ha nem is azok, olyan intenzív harc folyik rajtuk, hogy bizony megizzasztja az embert, mire átverekedi magát rajtuk. Ahhoz képest, hogy könnyű fokozatban toltam, volt olyan pálya, amin kétszer is elvéreztem. Ez arra is visszavezethető, hogy sajnos nem lehet bárhol menteni, csak a pályák végén, illetve, ha elértünk már egy bizonyos részt, amit a gép ellenőrzési pontként tart szánom, elhalálozás után már oda tesz mindek vissza a játék.

A grafikai rész szerintem szép és változatos: havas, sivatagos, ókori romos, kisvárosos, nagyvárosos, csatornás, tankos részek, külső és belső helyszínek, nappali-éjszakai pályák váltják egymást. Mindenfelé el lehet, sőt el is kell kóricálni – már csak az eü csomagok miatt is nézzünk be minden kis sarok mögé, egy adott helyet pedig nem csak egy irányból lehet megközelíteni: sokszor egy egész kis település és a körülötte lévő több négyzetkilométeres földterület is le lett modellezve.

Hatalmas pozitívum még a játék zenéje és a hangjai. Brutálisan szólnak a fegyverek, a háttérben a robbanások, sikolyok, halálhörgések, a tankok lánctalpai, ahogy beindulnak, a légvédelmi ütegek, az elhúzó repülők, vagy a puskaropogás. Az egészet megdobja, és teljesen egyedi filmszerű hatást kölcsönöz neki a tökéletesen megkomponált szimfonikus aláfestő zene, ami szinte a játék egésze alatt szól.

Nekem tetszik ez a játék, jobban, mint a MoH sorozat, és szerintem ez egy jó game (pedig a Martin azt mondta, amikor odaadta, hogy a Killzone után neki csalódás volt a papírmasé figuráéval és az idétlen mozgásaival). Jó, mondjuk nem olyan tökéletesek a mozgások, mint abban (bár az sem épp csúcsmodell), és egész más a fegyverzet is, de szerintem a COD-nak nincs oka szégyenkeznie, hoz egy bizonyos szintet, elég sok mozgásfázis, és sérülésmodell van a játékban, hogy élvezhető legyen. Aki erről külön meg akar győződni, annak elég, ha az extra menüpontban megnyitja a „Making of" videókat, ott mindet megtekinthet.

(Egyébként a Killzone-nal nem csak én vagyok úgy, hogy képtelen voltam lenyomni, mert pár pálya után elveszett a motiváltság, mivel sem a szituációba nem tudtam magam beleélni, sem pedig a küzdő felek és a történet sem nyerte meg a tetszésemet, egyszerűen nem volt bennem az a „hú gyerünk tovább, milyen lesz a következő pálya" érzése. Lehet hogy technikailag jobb a Killzone, de nekem a Call of Duty minden szempontból jobban tetszett, és a hangulata is százszor jobb. Szerintem. Kézcsók.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Sajnos csak egy pályát volt alkalmam kipróbálni a COD-ban, az elsőt. Meglepően hangulatosra sikeredett a kezdés, egész beizgultam a kis nyitófilmen, amikor a csónakok megközelítik a partot. A játék további része nem hozott olyan élményt, hogy elájuljak tőle. A figuráktól kezdve a hangokon át a fegyverekig minden egy az egyben Medal of Honor. Nekem kicsit kevés, lapos, bugyuta és bénácska volt, az első halál után újra sem kezdtem. Nem jött be ez a 2 évvel ezelőtti színvonal a kiváló háborús hangulat ellenére sem. Talán többet kellett volna vele játszanom?

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

ACTIVISION

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 Játékos (16 online), online, dpl II, headset memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock),
XBOX	1 Játékos (16 online), dd 5.1, xbox live, system link, headset

✓ intenzív valóságos wwII-es fps
× kisebb irányítási gondok

XBOX PS2

8 pont



King Arthur

A mozifilmekből vagy TV sorozatokból készült játékok csak a legritkább esetben szoktak jól sikerülni, talán éppen ezért nem is vártam sok jót a mozikban futó *Artúr Király* című film játék adaptációjától, amikor megkaptam tesztelésre. Na persze egy tapasztalt tesztelő nem iszik előre a medve bőrére, hanem inkább lázas kutatómunkával utána néz a dolgoknak, ami ezen játék esetében azt foglalta magában, hogy Antoniewicz Péter barátommal gyorsan megnéztük a filmet. És milyen jól tettem! (A film egyébként kicsit fáradt, de legalább jó véres…)

A **King Athur** játék ugyanis szinte végig a film cselekményszálát követi nyomon, de ne szaladjunk ennyire előre, először inkább kategorizáljuk be a játék stílusát, ami nem más, mint a fantasy hack'n slash – egy nagy kaszabolás. Abból is az egyszerűbb, hagyományosabb fajta (Dynasty Warriors, Two Towers), tehát senki ne várjon Baldur's Gate vagy Champions of Norrath féle mélységeket, s bár egynémely tulajdonsága fejleszthető a karaktereinknek, a hangsúly itt mégsem a szerepjáték elemeken, hanem a gyilokon van. A sztori egyébként majdnem ott kezdődik, ahol a film, nevezetesen azzal a jelenttel, amikor a barbár hordáktól kell megvédenünk a püspököt (a game-ből ugyanis kimaradt az a kis intermezzo, ami a „hősök" hányatott gyermekkorát hívatott bemutatni). A hat fejezetből az elsőben nem is lesznek más ellenfeleink, mint az előbb említett hosszú hajú, félmeztelen, ágyékkötős erdőlakó figurák. Aztán ahogy továbbgördül a történet, úgy változnak a pályák stílusai, jönnek a falusi pályák, majd harcolhatunk a római „kínai nagyfal" árnyékában, utána jönnek a katakombás részek (akárcsak a filmben), és a végső leszámolás után még a jeges havas csata is helyet kapott a korongon. A játék és a film hasonlóságaira még majd visszatérünk de csak a game elemzése közben.



Játék kezdésekor – és a továbbiakban minden pálya előtt – lehetőségünk van két figura közül választani: általában minden egyes szint előtt más és más páros közül választatunk, a leggyakoribb a King Arthur és Lancelot duó, de a későbbiekben Tristant, Bors-t, vagy épp Guinevere-t, a film női főszerelőjét is bevetésre küldhetjük. Mivel a cimbik között egy-két extrém esetet leszámítva (hiszen Lancelot a filmben is két kisebb méretű karddal, Bors meg a két pengével aprítja a jó népet) nincs igazán különbség sem erőnlétben, sem fegyverzetben (sem egyéb más tulajdonságaikban), szinte mindegy is, hogy kit választunk, az egész hacacáréra csak a kétjátékos mód miatt van szükség. Mert igen, a játékot nem csak egymagunkban pörgethetjük, hanem egymásnak vállvetve ketten is nyomathatjuk, ami igencsak jó móka, ezt tapasztalatból tudom.

A pályák kétféle csoportra oszthatóak, az egyik az On-Foot, vagyis amikor gyalogosan kell végigmészárolni a helyszínt, a másik az On-Horse, amikor lóháton kell végigvágtatnunk a csatamezőn. Az irányításnál majd kitérek a különbségekre, most a pályákat és a feladatainkat ismertetem. A hat fejezetből némelyik hosszabb, másikuk rövidebb, értem ezalatt, hogy az egyik chapter mondjuk nyolc alpályára oszlik, míg a másik csak háromra. Ellenőrzési pontok, mentési helyek nincsenek a pályák közben hiába végeztünk tehát egy adott feladatrésszel, elmenteni az állást csak a teljes pálya (nem a chapter!) befejezése után tudunk. Ez egyébként egy kicsit frusztráló is, hiszen egyes szinteken elég nehezen verekedi át magát az ember, hogy aztán pont a legvége előtt vérezzen el a súlyos túlerővel szemben. Nekem is volt például egy holtpontom, asszem' az első fejezet harmadik pályáján, amikor a végén át kellett menni a szűk hídon, és mindenhonnan közrefogtak, ott vagy hatszor meghaltam, és kezdhettem mindene elölről – na ez elég idegesítő volt. Érdekes, hogy onnantól viszont elhalálozás nélkül jutottam el az utolsó fejezethez, amiből hátra van még hat szint, de most már nem visz rá a lélek, hogy befejezzem, mivel egy kicsit ráuntam a monotonná vált kaszabolásra.

A játék külső, hátsó, felső, néha izommetrikus nézetet használ. Általában nem kóricálhatunk szabadon, hanem egy adott ösvényt kell követnünk, és a pályák ezt a nyomvonalat követve gördülnek, scrollozódnak tovább. Sajnos a kameranézeten nem változtathatunk, pedig sokszor elég hülye helyekre ássa be magát az operatőr, ez azért komoly hiba hiszen előfordul majd veletek is, hogy nem látjátok a kamera látószögén kívül eső lesi íjászokat. Hasonlóképpen furcsák néha a rögzített kamerák is, ezen sajnos túl kell tenni magunkat, hiszen tudod: a bölcs ember elfogadja a megváltoztathatatlant.

A grafika kifejezetten kellemes! Elég csak megnézni az erdős pályákat, ahol az örvénylő szél felkavarja az avart, a fákról lehulló leveleket, és jé, nem csak az MGS3-ban hajlanak meg a lépteinktől a fűszálak, hanem bizony az Artúr Királyban is! Egyébként sem igen találtam kivetnivalót a látványban: nem világbajnok, de hangulatos, és igazodik a film képi világához. A faluban csirkék rohangálnak az utcán, a kínzókamra dugig van tömve vallató-



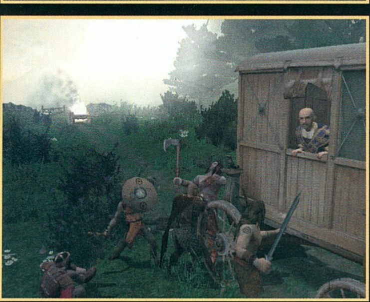














szerszámokkal, talán csak a jeges pálya jégfelületét dolgozhatták volna jobban ki. De például a víz vagy a mocsaras részek, amiben derékig gázolhatunk, nagyon szépen lettek megcsinálva. Az emberek mozgása nekem kifejezetten tetszett, szinte egy az egyben az összes ellenfél a filmből lett kiollózva, legyen akár egy barbár harcos, egy íjász, vagy egy páncélos, kardos, pajzsos katona. Jók a mozgások, akár közelharcról, akár íjászatról légyen szó. Lancelot ugyanúgy forgatja két kardját, mint a filmben, és a többi figura is kiköpött mása a filmbeli megfelelőjének. A játék során nagyjából tizenötféle gaz ellen próbálja meg az utunkat állni, és vannak természetesen főellenségek is.

A feladataink általában midig az adott pályához, illetve a filmhez lettek igazítva. A leggyakoribb, hogy el kell jutni a pálya végére, lehetőleg egy darabban, de aztán lesznek olyanok, ahol kettészakad a csapat, és még azelőtt be kell érnünk az elkóborolt figuránkat, mielőtt elhalálozik. Ilyenkor általában még trükkös csapdák, csapóajtók is nehezítik a játékot. A jeges pályán például jégtorlaszokat, az erdősön pedig az útra kifeszített liánhálókat kell szétvernünk, hogy továbbjussunk. Lesznek majd olyan pályák is, ahol mondjuk le kell szedni az összes íjászt, vagy épp a hordák vezetőit kell lenyomnunk. Máskor védelmezni kell egy-egy társunkat, amíg mondjuk szétveri a jeget, vagy amíg betöri a katakomba bejáratát, de lesz majd fogolyszabadítós, falusi embermegmentéses, és kapuk bezárását fedezős misszió is. Szerintem. :) Az egyik favorit pályám volt például a megfagyott folyó jegén vívott csata. Itt ugyanis a filmhez hasonlóan messziről, először a közeledő hadsereg szélső védőit kellett lenyilazni, hogy az embertömeg egybetömörüljön, és beszakadjon alattuk a jég. Ez pontosan így volt megrendezve a filmben is. Szóval azért elég érdekes feladatokat kapunk, pedig a játék abszolúte nem hosszú, az utolsó fejezet harmadik pályájáig nagyjából öt óra alatt el lehet jutni, és ebbe már az újrakezdéseket is beleszámoltam. Ez pedig elég karcsú…

Kárpótol ezért viszont a játék harci rendszere. Minden egyes szereplő ugyanis a szúró és vágó fegyverén túl jártas az íjászatban is, akárcsak a filmben. A két fegyvernem közül az R1-gyel tudunk váltani. Az íjászat nagyon f*szán lett megoldva, valami hihetetlen Gyűrűk Ura filingje van, és ahogy haladsz előre, és gyűjtöd a tapasztalati pontokat, még inkább rágyúrhatsz erre a témára. Gyorsabban fogsz lőni, akár két vesszőt is el elküldhetsz kombóban, meg hasonlók, a végére tiszta Zöldlomb Legolas utánérzés az egész, ahogy törsz előre a tömegben, méterről lövöd fejbe a feléd rohanó palikat, akik hátrabukfencezve hanyatt vágódnak – nagyon meleg, ahogy záporoznak a nyílvesszők. Nyilazni egyébként többféleképpen is lehet: van sima lövés, és van az erős lövés, ennél nyomva kell tartani az X-et. Ez az erős lövés képes szétvinni a hordókat, vagy ami a legjobb, a páncélos lovagok pajzsait is! Ez nagyon hasznos, mivel a pajzsos figurák nagyon szívósak, hiszen levédik a sima támadásainkat. Lehet egyébként tüzes íjat is lőni, ehhez a Háromszöget kell nyomva tartani (az X mellé). Ezzel be is robbanthatunk lőporos hordókat, ami mondjuk egy kicsit ellentmondásos, lévén, hogy a játék az ötödik században játszódik, és ha jól tudom ekkortájt még csak Kínában ismerték a lőport, vagy még ott sem… Mindegy, nagyon látványos és nagyon dinamikus, ha kétjátékos módban egyikőtök íjásszal van, a másik pedig a kardjával aprítja a népet, de akár két íjász vagy két kardos fickóval is lehet látványos dolgokat produkálni. Egyébként az irányítás tök egyszerű, hiszen csak erős, közepes, gyors támadásaink vannak, illetve ha lovon vagyunk, lehet első és hátsó pár lábbal is dobbantani vagy rúgni. Fontos megjegyezni, hogy lóháton is lehet íjászkodni, illetve, hogy később, amikor már fejlesztettünk a figuránkon, különféle kombókat is behozhatunk.

Fejleszteni mindig a pályák végén tudunk, a megszerzett tapasztalati pontokért. XP-t nem csak a harcért kapunk, hanem akkor is ez a jutalmunk, ha megtaláljuk a szinteken elrejtett XP pergameneket is. Összesen ötféle tulajdonságot fejleszthetünk, úgy mint: erő, védekezés, közelharc, íjászat, és gyorsaság. Ha valamelyiket sikerül maximumura fejleszteni, mindig kapunk egy speciális tulajdonságot, a védekezésnél például olyan jók lesznek a reflexeink, hogy a nyílvesszőket is levédhetjük, az erőnél pedig tűzállók leszünk. De megemlíthetném például azt is, hogy a közelharc fullra pörgetésé után egy végső kombó mozdulatot kapunk, amitől ideiglenesen megbénulnak az ellenfeleink.

Egész jó játék tehát a King Arthur, kellemes szórakozást biztosít akár egy vagy két játékosnak is, köszönhetően a feladatoknak és a harci rendszernek. Ketten játszva még talán jobb is, hiszen egyedül azért néha elég monoton a sokmillió ellenfél lecsapkodása, de hát aki a Dynasty Warriors sorozathoz van szokva, az talán még panaszkodni is fog a pályák rövidségére. Mert hát igen, a game tényleg kipörgethető egy nap alatt, és hiba nyitod meg a videókat, vagy a deathmatch pályákat, az már nem ugyanaz, az már nem olyan izgi.

Rövid szórakozás tehát, de legalább kellemes, és akiknek tetszett a film, azok biztosak lehetnek benne, hogy nem valami hülyeséget kapnak kézhez. Tehát tetszett a film? Menj és szerezd be a játékot.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Akinek szamuráj-csömöre van a sok Dynasty-tól, vagy egyszerűen csaj bejön neki ez a rómais-barbáros téma, egész nyugodtan beruházhat a játékra. Nyomtuk itt egy ideig a Csipivel, marha jól elvoltunk vele kétjátékos módban. Csak ne lenne ilyen szégyenletesen rövid…

KING ARTHUR

KONAMI

MÁS VERZIÓ: X, GC

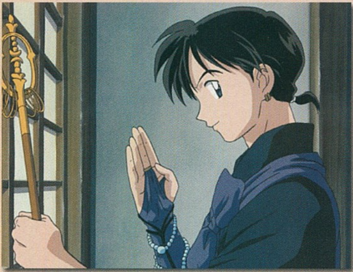
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

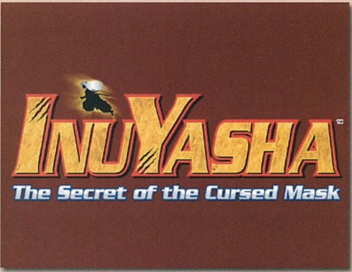
1–2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

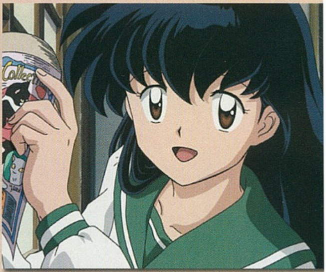
✔ igazodik a filmhez és még szórakoztató is
✕ túl rövid

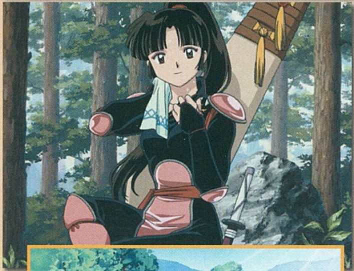
7 pont

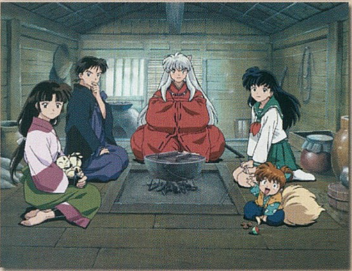
ANIME A TV-BŐL















Pár héttel ezelőtt, egy vasárnap reggelen, miután felébredtem és megittam a reggeli kávémat, kicsit visszaugrottam az ágyamba. Bekapcsoltam a tévét, majd kezemben a távirányítóval gyors zongorázásba kezdtem. Egyszer csak az egyik magyar adón megakadt a szemem. Meglepődtem, mert épp egy anime ment. Egyből észrevettem, milyen igényesen meg van rajzolva és hamarosan kiderült, hogy a sztori is király. Gyorsan kézbevettem a rádióújságot, hogy megnézzem mi volt ez, és akkor láttam, hogy **Inuyasa** a címe. Másnap felsiklottam a netre és láttam ám, hogy rendkívül hosszú, majd 150 részes, Japánban igen népszerű sorozatról van szó – nálunk heti 1 rész megy, így elég sokára fognak vele végezni. Ma Magyarországon mindennek örülni kell, ami manga vagy anine, olyan szerény a felhozatal, és ami van, azt is hamar letiltják.

(Igaz októberben csoda történt, hisz előbb az MTV egyes, majd kettes csatornája (igen jól olvastad, a közszolgálati) leadta a Ghost in the Shellt. Ez nagyon meglepett, fel is vetettem videóra.)

Visszatérve az Inuyashára, tényleg egy nagyon jó és igényes sorozatról van szó, japán fanoknak érdemes felkelni vasárnap. Azon csodálkozom csak, hogy eddig nem tiltották még be, hisz a Dragon Ballnál jóval durvább rajzfilmről van szó – talán a 12-es karika mentette eddig meg, bár akkor a DBZ-t is lehetne adni...

Misem természetesebb, minthogy a sikeresebb animekből játék is készül, és szinte már az is természetes, hogy ezeket az alkotásokat a Bandai szokta felvállalni. Aztán ezek a játékok általában közepesen szoktak sikerülni. Bár az is igaz, hogy ezek főleg a rajongóknak készülnek, akik minden témába vágó alkotásra rágerjednek. Ebből a szempontból az Inuyasha duplán kielégítheti a rajongók elvárásait. Nem csak az történt ugyanis, hogy egyszerűen feldolgozták a rajzfilm történetét. Ez így túl egyszerű lett volna, ezért egy komplett mellékszálat írtak a sztorihoz, mely remekül kiegészítheti az eredeti történetet, mégis önmagában is helytálló. Ez már csak azért is lényeges, mert rengeteg rajzfilmet láthatunk a játék közben, melyek nem csak az eredeti sorozatból valók, hanem külön a játékhoz is készítettek bejátszásokat, méghozzá elég sokat. **Hangsúlyozom azonban, hogy csak az Inuyasha rajongók fogják mindezt kellőképpen értékelni!**



Figyelemre méltó a program stílusa. Az ilyen anime feldolgozásokból általában szinte kizárólag verekedős játékokat készítettek eddig. (Ezek pedig szinte mind rosszak lettek.) Pedig ezekhez az anime-khez igazából az RPG stílus az, mely jól illeszkedik. Így nagyon örültem mikor megláttam, hogy az Inuyashából végre egy RPG-t készítettek. Na nem egy Star Oceanről van szó, inkább egy aranyos, szórakoztató játékról.

A történet kezdetén választhatunk két főszereplő közül, egy fiú és egy lány személyében. Kettőjük között semmi különbség nincsen, ugyanazt a sztorit kell végigjátszanunk mind a kettőjükkel. A történet a jelenben indul, ahol hősünk (vagy hősnőnk) egy véletlen folytán – hasonló dolog történt Kagome-vel is – Inuyasha világába csöppen. A megszokott jólét helyett feudális viszonyok és démonok várnak rá, és Kagome-vel ellentétben hazamenni sem tud. Így hát Inuyasha segítségével nekivág a kalandnak, mely a hazajutást célozza. A történet egyébként tényleg jól meg van csinálva, a fanok imádni fogják, hisz még többet megtudhatnak hőseikről. (Meg egyébként is izgalmas dolog kedvenceinket viszontlátni.) Magával a programmal sincsen semmilyen probléma. Egy átlagos RPG-ről van szó, mely a klasszikus alapokra épít. A harci rendszer is egész jó, kb. a Grandiát és a FF-et idézte. Mindenkinél meg kell várnunk, hogy támadhasson – hogy ez mikor jön el, azt a képernyő felső sarkában láthatjuk. Egyébként sok mindent fejleszthetünk, és gazdagon felfegyverezhetjük hőseinket.

A grafikával kapcsolatban vegyesek az érzéseim. Tetszett, hogy a hátterek és a helyszínek rajzoltak, mely remekül illeszkedik a rajzfilm stílusához. Az is jó volt, hogy soksok átvezető film tarkítja a programot, melyek külön is megnézhetőek a Bonus menüben. Az azonban már nem tetszett, hogy szereplők poligonosan készültek, ráadásul elég bután és gyerekesen festenek. Vagy őket is rajzosan kellett volna megcsinálni, vagy ott lett volna a cell-shaded technika. Tényleg nagyon hülyén néznek így ki, pedig különben viszonylag tűrhető lenne a program, a maga módján persze.





A játék zenéivel viszont nincsen probléma. A sorozatból ismerős dallamokat hallhatunk felcsendülni, melyek tényleg nagyon jól megadják az alaphangulatot.

Összefoglalva az eddigieket, végül is feltehető a kérdés: kinek ajánlható ez a játék? Nos, az Inuyasha rajongók feltétlenül szerezzék meg, mert egy hangulatos, jó történetű RPG-t fognak kapni, ahol hatalmas élmény lesz a már ismert szereplőkkel találkozni, és az ismert helyeket bejárni. Aki azonban nem ismeri a sorozatot, és csak mint RPG-t nézi a játékot, az jogosan lehet elégedetlen. A mai RPG-knél ennél már jóval többre vágyunk és a grafika is lehetne SOKKAL szebb. Én azt mondom, hogy ez a játék közepesen sikerült, tehát ha Inuyasha rajongó vagy és szereted az RPG-ket, nyugodtan megszerezheted, minden hiányossága ellenére sem.

A pontszámot is ennek fényében alakítottam ki. Aki imádja Inuyashát az hozzáadhat még akár másfél pontot is, más akár le is vonhat belőle ugyanennyit. Hiába, ilyen rétegjátékoknál nagyon nehéz pontozni...

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én a „Kis boszorkányokat” szoktam nézni, vagy mi a fene a címe... Vajon a Fist of the North Start is leadják majd az MTV-n? Esetleg az Akirát? Fú, az de komoly lenne egy bitang magyar szinkronnal. ILLETÉKESEK! FIGYELEM! Akirát szeretnénk szinkronnal!

INUYASHA: THE SECRET OF THE CURSED MASK

BANDAI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (262KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rajongók szerezzék be
× mások meg kerüljék el

5 pont

A KÉT HŐSKORSZAKI SZAKI

Milyen nagy kedvenceid voltak az NES / SNES korszakban? A kérdésre nehéz válaszolni, de szerintem a többség biztos előkelő helyre sorolná be az olyan neveket, mint a Castlevania, a MegaMan, a Metroid, vagy a Contra. Akció/platform ősök ők, akiknek rengeteg más játék is köszönheti létezését. Éppen ezért öröm velük találkozni újra és újra. Illetve helyesbítenék egy kicsit... többnyire öröm. Öröm akkor, ha hozzák a régi igényességet, vagy ha legalább megközelítik azt.







Mivel ezek a nagy öregek mind a 2D-s, „oldalra haladós" korszakban születtek, nehezen alkalmazkodnak a modern kor kemény követelményeihez. Így van ezzel a Contra sorozat is (esetleg Gryzor... esetleg Probotector...), ami már megjárta a konzolok minden nagy generációját. Jól elszórakoztatott minket a GB, az NES masinákon. Azután szinte tökéletesre lett fejlesztve az SNES reinkarnáció esetében, amire azóta is milliók gondolnak pozitívan (Alien Wars). Ezt már csak egy hosszú mélyrepülés tudta követni, amiben részt vett az SMD egyszer, illetve a PS kétszer. A PS2-re kiadott, 3D-vel is incselkedő, de alapjában inkább 2D-ben maradó vérfrissítés igen vegyes érzelmeket váltott ki belőlem. Sok dologban csak szimplán lemásolta a legsikeresebb részt, ami újítás volt, az meg nem szükségszerűen kedvezett is neki. Ám hibáival együtt is tetszett, és csak reménykedni tudtam abban, hogy az érkező **Neo Contra** még ennél is ragyogóbb teljesítményt nyújt majd...





HŐSIESSÉG ÉS KŐKEMÉNY PÓZOLÁS

A bevezető videó hangulatos, ámde picit klisésnek mondható. Bill (megszokott kommandós hősünk) lövöldözik vehemensen, modern szamuráj társa pedig kardjával aprítja az ellent. A végén közösen intézik el a gigantikus robotot, majd érzelmesen összebújnak egy vidám befejezés kíséretében. Gyanúsak ezek a fiúk, de hát manapság már az a ciki, ha valaki nem „más" egy picit (szégyellem is magam rendesen). ;) Nos... a bevezető után a főmenüben találjuk magunkat, ahol választhatunk a szingli, vagy a multi játék között, illetve az opcióknál beállíthatjuk a nehézséget, az életek számát, vagy a karakterek elrendezését is. Ha kész minden, klikkeljünk a kezdésre, hogy végre akciózhassunk. Így tettem én is, majd megrökönyödve bámultam magam elé, ahogy az első pályára kerültem...

ÚJJÁSZÜLETÉS

Miután fegyvernemet választottam, már szembe is kerültem az ellenséggel. Na, de hogyan tettem mindezt? Hát kérem, szakítva a klasszikus balról-jobbra haladó hagyománnyal! Izometrikus nézetben követett a kamera, ahogy megindultam leölni a gépek, ellenséges katonák és szörnyek brutális hadait. Elsőre ez marhára nem tetszett. Eszembe juttatta a PS1-re készült, elég gagyi epizódot, amiben hasonló feltételek között kellett megküzdeni kalandozásaink során. Na, de ne keseredjünk el, erre vonatkozó véleményemet majd később írom le. Most jöjjenek a további újítások, észrevételek... Kezdjük a fegyverekkel. Három változat van. Mindegyiken belül három motyót kapsz. Két hagyományos eszköz (L-R gombokkal váltás, Négyzettel lövés), valamint egy speciális pusztító szerkezet (Háromszög), amivel először befogod az alapból kijelölt célokat (máshoz nem is használhatod), majd ráereszted lövedékeidet. Lőszered természetesen nem fogyhat el soha, örök munícióval rendelkezel. Bomba nuku. Játékmenet? Mész előre, pusztítasz mindent és mindenkit. Időnként eljutsz egy-egy főellenséghez, akik a jól bevált sémát követik: hatalmasak, (sokszor) gusztustalanok, és mindegyikhez van egy spéci módszer, amivel könnyű kinyírni. Kábé ennyi a lényeg. Ahogy így átolvasom az utolsó pár sort, ez az egész borzalmasan egyszerűen hangzik. Az is... Ám ez nem feltétlenül rossz!

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

Nem lehet panaszunk az új Contra epizódra. Végigjátszottam egyszer... Legkönnyebb fokozat, a végén kiírás: próbálkozz a nehezebb változatban. Végigjátszottam kétszer... Nehezebb fokozat, a pálya végi értékeléseim azonban nem túl rózsásak. A főcím előtt egy „alternatív befejezést" láthatok, ami erősen MGS hatást mutat. Eredmény? Új lehetőségek (több élet, zenedoboz, galéria), ám kapok egy tanácsot is: próbálkozzak A, vagy S összesítéssel. Anyád! Napokig csak azzal szórakoztam, hogy a legrövidebb idő alatt vigyem végig a cuccot, méghozzá minimális halállal, és úgy, hogy minden ellenfelet kinyírjak. Mindent pontoz a gép. Amit kaphatunk cserébe? Új pályák, valódi befejezés, új ruhák és karakterek, illetve fegyverek... képek, és videók. Nagyszerű. A véleményem nagyon pozitív. A Neo Contra rátalált újra az ösvényre, ami a sorozatot ismételten sikeressé teheti. De ha ennyire tetszett, akkor miért kapott ilyen értékelést? Mert még így is rövid... hét pálya? Vicc... Hiába a nehézség, hiába a többszöri végigjátszás. A kamerakezelésnek köszönhetően sokszor nem láthatjuk, hogy ki jön mögöttünk, ez igen zavaró lehet időnként... főleg akkor, mikor a képernyő éppen tele van lövedékekkel, bombákkal, egyéb hátráltató tényezőkkel. A kezdőfegyverek közül csak a sörétessel indító pakk használható, mivel annak nagy a szórása. Ez kisegít a rendkívül pontatlan célzásnak köszönhető kellemetlenségeknél. Kábé ezek a legfontosabb negatívumok.



Először nehéznek, és talán idétlennek tűnhet a játék. A pózerkedést néha túlzásba vitték (helikopter rotorján futkosás... LOL!), de azért paródiába még nem ment át a program (mondjuk az érzelgést keményen kivágtam volna a kiadó helyében...).

Összességében tehát bejövős a Neo Contra. Sok régről már részben / egészében ismerős szörny, fegyver, lehetőség... némi újítás, és élvezetes játékmenet. Ezekhez kapcsolódik a kihívás, a rejtett cuccok begyűjtése (késztetés arra, hogy újra és újra lenyomjuk ellenfeleinket), és a hangulat. Számomra tehát kellemes csalódás volt a sorozat legújabb epizódja. Főleg, hogy hihetetlen deja vu érzés kerített hatalmába. Néztem a katonákat, a fegyvereket, a később megjelenő idegen szörnyeket, és mosolyogtam: „ezt már láttam, meg ezt is... ez nem ilyen volt... jé, ez új... ehh, de gusztustalan". Bár az elején utáltam, hogy nem balról jobbra haladhatok, a későbbiekben nagyon jól éreztem magam. A Neo Contra egy remek akciójáték. Csak ajánlani tudom mindazoknak, akik kedvelik a stílust, a sorozatot, vagy csak egyszerűen szeretnének párosban lövöldözni egy old school jellegű alkotásban.

Böjtös Gábor

NEO CONTRA

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (118KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ klasszikus játékmenet, remek hangulat
× rövid, rövid, pontatlan a célzás...

7 pont

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy shooter. Lövöldözős, játéktermi stílusú játék. Érted – l ö v ö l d ö z ő s. Vágod – j á t é k t e r m i. Nem Killzone. Nem MGS3. Nem Gran Turismo. Nem Pro Evo 4. Nyomod, mész, lősz. Szerintem zsír. Ketten meg überkirályzsír. Úgyhogy nyomjátok kettesben. De ne az asszonnyal! ;)

A SEGA HŐSEI

Bevallom, egészen mostanáig nem találkoztam az EyeToy-jal, így azt sem tudtam pontosan, mire is képes ez a kis szerkezet. Így aztán izgatottan vittem haza, egy játékkal, a **Sega Superstars**-szal együtt. Bekötöttem a szerkentyűt, beraktam a játékot a gépbe és elhelyezkedtem a fotelemben. Nem mondom, kisebb fajta sokkként hatott rám, mikor hirtelen, se szó se beszéd megpillantottam magam a TV-ben, a játék menüi között. Aztán letettem a joy-t és elkezdtem lépkedni a menük között, mely a kívülálló számára azt jelentette, hogy értelmetlenül kapálózom a TV előtt. Nagyszüleim furcsán is néztek rám...

Ennek ellenére az EyeToy-jal történt találkozásom mindenképpen kellemes volt, már csak az újdonság varázsa miatt is. Nem beszélve arról, hogy maga a Sega Superstars is egy jó darab, bár magán viseli a tipikusan EyeToy-os hibákat is. Egyelőre azonban nézzük meg inkább a lényeget, azaz azt, hogy tulajdonképpen mi is az a Sega Superstars.



BEST OF SEGA

A fenti főcím találó, valóban egy Best of... válogatást láthatunk a Segától. Ez azt jelenti, hogy a cég majd mindegyik híres játékát kipróbálhatjuk így az EyeToy-jal. Egyesek nagyszerűen sikerültek, mások kicsit nehezebbek. Lássuk, mely programok kerültek föl a lemezre és mit kell bennük csinálnunk.

Samba de Amigo: A jól ismert zenei ügyességi játék, melyet anno még rumbatökkel lehetett játszani. Most – miután kiválasztottunk valamilyen forró latin számot – a kezünket kell használnunk, és megfelelő ütemre és a megfelelő helyre csapkodnunk vele. Nagyon jó darab, a bulik sztárja lehet. Csak kicsit több zene kéne...

Sonic: Ez a Sonic játék hasonlít a régi MegaDrive-os Sonic 2 extra pályáira, tudjátok a folyosókra, melyekben gyűrűket gyűjtve lehetett Chaos Emeraldokat szerezni. Most is ez a feladat, csak joy helyett most közvetlenül a kezünkkel kell vezérelnünk Sonic-ot. Szintén a drágaköveket kell begyűjteni. Ha megvan a hét darab, átváltozhatunk Super Sonic-ká, és újabb pályák is megnyithatók. Nem rossz!



Super Monkey Ball: Kicsit hasonlít az előző játékra, csak most banánokat kell gyűjteni és nem folyosókon szaladgálni. Valamennyivel nehezebb a Sonic-nál, mert bajos egyensúlyban tartani a majmot. Nekem nem tetszett.



Crazy Taxi: Az egyik legérdekesebb és legötletesebb játék a lemezen. Ezúttal nem vezetni kell a taxit, hanem mi leszünk az utasok! Ahhoz, hogy felvegyenek bennünket, nagyon erősen integetni kell és közben üvölteni teli torokból, hogy „Hey, Taxi!”. A mozgásunkat és a hangunk erősségét is figyeli a játék. Én berekedtem és elfáradtam, de nagyon király. A játékos bulik legélvezetesebb darabja lehet. Érdekesség, hogy a játék kézikönyve megemlíti, hogy üvöltözés miatt figyeljünk arra, hogy ne zavarjuk a szomszédokat, így ne játsszunk vele este vagy kora reggel. :) **(Egyszerűen nem jöttem rá, hogy a Headset nélkül hogyan érzékeli a játék az üvöltést?? A kitátott szád nagyságát nézi?? Martin)**

Virtua Fighter: Szintén egy mókás darab. Be kell állnunk a bal oldalra és onnan kell védekeznünk és támadnunk. Hogy éppen hova, azt mindig kijelzi a játék. Ez tetszett, főleg bulikon lehet nagyon király, hisz elképesztő beállásokat és gizdulásokat is lehet csinálni, mely nagyon jól mutat.

MARTIN BELESZÓL!

Pityókás és szalonspicces bulikra már több EyeToy játék is született, és mivel nincsenek önjelölt Megasztárok a környezetemben (Böjtöst, Kopát és HZX-et kivéve), én a Singstart is ilyen „piásan élvezhető” stuffnak tartom. Azért az nagyon fúrja az oldalamat, mikor jutnak el odáig a fejlesztőcégek, hogy végre egy komoly játékhoz is legyen értelme EyeToy-t használni...





The House of The Dead: A klasszikus pisztolyos játék változata. Ezúttal zombikat kell lecsapdosni. Szerintem nem nagy szám, pisztollyal sokkal jobb volt.

Space Channel 5: Táncolós stuff, mindig a megfelelő helyre kell lengetni a karunkat. Nekem nagyon nem jött be. Ha belejössz, azért talán jól el lehet vele szórakozni.

ChuChu Rocket: Mindenki kedvence is itt van, bizony! Hidak be- illetve kikapcsolásával kell kis egérkéinket terelgetnünk. Természetesen ha ellenfél jön, akkor átkelés közben kell leengedni a hidat. Szórakoztató, majdnem mint az eredeti, csak fizikailag kicsit fárasztó, főleg a későbbi pályák.

Billy Hatcher: Nem egyszerű tojásterelgetős játék. Egy bazi nagy tojást kell végigvezetni a pályán, vigyázva az ellenfelekre és gyümölcsöket gyűjtve. Érdekes egy stuff, de szerintem túl nehéz, bár ha megtanuljuk irányítani ellehetünk vele.

Virtua Striker: Foci, bár elég egyszerűen megoldva. Tulajdonképpen fejelnünk kell, úgy hogy eltaláljuk a színes léggömböket. Nem rossz, de hamar unalmas lesz. A többség meg amúgy is kézzel fogja ütögetni a labdát... Inkább csak buliba ajánlom ezt is.

Puyo Pop Fever: Szintén egy játék, melyet nagyon szerettem, igaz most kicsit mást kell csinálni. A színes köveket ezúttal a megfelelő színű lyukba kell beterelnünk, vigyázva, hogy a bombák ne jussanak be. Meglehetősen szórakoztató, bár néha igencsak amorf pozíciókat kell felvennünk, hogy sikerüljön. Szintén bulis szaga van ennek is.

Nights: Into Dreams: A Monkey Ballhoz hasonló nehézségű játék. Repülni kell benne, méghozzá karikákon át. Nem egyszerű, de csak gyakorlat kérdése ez is.

Chao Garden: A Sonic sorozatból megismert Chaot kell kikeltetnünk és nevelgetnünk. Ez amolyan tamagochi-szerű dolog, ám elég szórakoztató tud lenni – ez inkább egyedül élvezetes. A kis lényt etetnünk kell, játszani vele, stb. Egy boltban csomó dolgot vehetünk neki. Nem rossz, csak kicsit unalmas tud lenni, igaz a Chao nagyon cuki.

A sikeresen teljesített játékok után le is fényképezhetjük magunkat, és eggyel nehezebb nehézségi fokon próbálkozhatunk.

PRO ÉS KONTRA

Mint az gondolom a felsorolásból kitűnik, a játékok között vannak jók és kevésbé jók is, de egyben szinte valamennyi megegyezik, Chaot kivéve. Nevezetesen inkább csak bulikban igazán használhatóak ezek a játékok, igaz ott felejthetetlen szórakozást nyújthatnak. Ezt még a játék kézikönyve is elismeri, amellett, hogy kétjátékos mód nincs a programban. Mégis, annál nincs szórakoztatóbb, amikor haverunkat látjuk verekedni, vagy egereket, illetve köveket terelgetni, vagy esetleg közösen üvöltünk egy taxinak, hogy álljon meg. Egyedül mindezek roppant unalmasak, na de ketten vagy csapatban...!

A program grafikája korrekt, igazából mindegyik aljáték az elvárt színvonalat hozza, de itt ugye nem ez a lényeg. A zenékkel is hasonló a helyzet, mindegyik játékhoz megfelelő vagy éppen megszokott számok társulnak, legyen szó a Crazy Taxi punkos számairól vagy a ChuChu Rocket aranyos kicsit debil stílusáról.

Mindent összevetve én teljesen elégedett voltam a programmal, hisz a célját mindenképpen eléri persze igazán csak akkor, ha van velünk néhány barát vagy haver.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SEGA SUPERSTARS

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, eyetoy
memóriakártya 8mb (585KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ bulis játék
× egyedül nem az igazi

7 pont



MAJOMSÁGOT MAJMOLÓ MAJMOK





A november vége-december közepe egy nagyon hálás időszak, hiszen olyan mértékű játékdömping szakad a szerencsétlen játékosokra, hogy nem győzik kapkodni a fejüket a hatalmas kínálat láttán. Amelyik kiadónak csak egy csöpp kis sütnivalója is van, az a nagy címeit mindig így a brutálisan kapkodós és fejvesztetten anarchikus karácsonyi bevásárlási szezon közepére időzítve jelenteti meg, megpróbálva ezzel a szeretet ünnepének áhítatától átitatott, és az igyekezettől vakon botorkáló vásárlóközönség zsebében megbúvó tárcáknak tartalmát kihúzni. **(Ezt a mondatot tényleg te írtad, Csipikém? Egész meghatódtam... Martin)** Ilyenkor aztán, mintha csak a bőség szaruja szakadt volna a nyakunkba: Call of Duty, Prince of Persia 2, MGS3, GT4, NFSU2 – a hangzatos címekre kiéhezett vevők találkoznak álmaik netovábbjával, és lesz mit a fa alá is eldugni. Hiába, Kánaán ez, a mászkálós játékok szerelmesei pedig még inkább el vannak kényeztetve: Ratchet 3, Tak 2, Ty 2, Jak 3, mennyi várva várt cím! És mégis, Csipi M Lee-t mindezek a hangzatos címek hidegen hagyták: valami megmagyarázhatatlan oknál fogva őt csak a „nagyok" árnyékában csendben megbúvó új **Ape Escape** játék érdekelte.

Élénken él bennem az előző résszel eltöltött kellemes órák emléke. Hát igen, valahogy jobban lekötött, mint a mostanság agyon bonyolított „nagy nevek". Így aztán, amikor megérkezett, kitörő örömmel süllyesztettem a hátizsákom fenekére, és csendes izgalommal hoztam haza, hogy aztán becsúsztassam a PS2-ömbe. Ahogy aztán az már lenni szokott: Csipi M Lee ismét nagyot csalódott!

Szerintem közületek is sokan emlékeztek még a Crash sorozat legelfajzottabb részére, a Crash Bash-re, ami egy ügyetlen marketingfogás végeredményének torzszülöttje, és mindössze azt a célt próbálta meg szolgálni, hogy legyen vetélytársa az N64-es Mario Party-nak PS1-en is. Hogy aztán ez mennyire jött össze, nem az én tisztem megítélni, no meg nem is nagyon tudnám, és egyébként is csak azért hoztam fel a példát, hogy szemléltetni tudjam: a **Pimped & Primed** szintén egy elkorcsosult vadhajtás, amit tövestül kellene kigyomlálni az Ape Escape virágoskertből: magyarul a játéknak köze sincs az előző három részben megismert mászkálós-majomfogdosós kalandos akciójátékhoz, ez csak egy bugyuta kis arénaharc, az AP univerzumban. Ezért hát a csalódottság, hiszen ha a már fentebb felsorolt játékok esetében vették a fáradtságot, és az előző részeket tovább finomítva sikerült az elmúlt egy évben elkészíteni a folytatást, nem értem, hogy a jóval egyszerűbb és letisztultabb Ape Escape esetében ez miért nem történt meg? Oda tehát a jókedvű majomkergetés, a speciális tárgyak gyűjtögetése és hasznosítása, és ezzel a hangulatom is jó pár napra, maradt a sivár és egysíkú többjátékos arénaharc.

Ha a tartalommal nem is, ilyen körítéssel azért kiegyeztem volna egy mászkálós játéknál is. Szuperdizájnos eltérő stílusú anime rajzfilmeket nézhetünk meg a játék elején, illetve a Story módban bizonyos pályák és főellenségek előtt. A grafika is tetszetős, hiszen minden egyes szereplő a maga egyszerű, de nagyszerűségében megrajzolt cell shadinges külsőt kapott, ami nagyon is illik az Ape Escape távirányított, beprogramozott, rövidnadrágos majmaihoz. A pályák is egységes benyomást keltenek az emberben, még akkor is, ha egyszerűségük már-már a primitívizmus határait súrolják (nem a minimalizmusét!). Néhol naplemente festi narancsszínűre a vizet, máskor pedig egy hi-tech futurisztikus nagyváros fölött lebegő áttetsző négyzetekből álló platformon kell megküzdenünk. Kár, hogy ezt a sok ötletet egy ilyen silány kis bunyós-versenyzős játékra pazarolták el.

Mint már említettem van sztori mód, ahol lehetőségünk van többféle csapat és karakter közül választani. Vannak egyébként önálló „magányos" figurák, ilyen például az eddigi játékok főhőse is, de akár egy csapat irányítását is átvehetjük, mint például a Pipotron-féle gonosz majmokét. A történet egyébként egy idióta bajnokság körül bonyolódik, de ez csak körítés, a hangsúly a pályák teljesítésén van.

Pályákból jó néhány eltérő stílusú van, nézzünk most néhányat a leggyakoribbakból. Az első ilyen az általam „ring"-re keresztelt. Itt mindössze annyi a dolgunk, hogy a három gépi ellenfelet lenyomva utolsónak hagyjuk el az arénát. Ez az aréna lehet aztán egy sima négyzet alakú ring, de éppúgy lehet egy víz alatti medence, egy mozgó lift, vagy egy fedezékekkel tarkított tankos helyszín is. Tehát akármilyen eszköz is áll a rendelkezésünkre, a cél elpusztítani mindenkit. A másik leggyakoribb pálya az ahol érmeket kell gyűjtögetni, ezek a részek általában valamely irányban scrollozódnak, és nekünk gyorsan a szanaszét heverő érmeket felszedve követni kell a nyomvonalat, különben a mélybe esünk. Az győz, akinek a legtöbb érme van a birtokában a célba érkezéskor. Gyakoriak még az „evezős" pályák is, akik emlékeznek még rá, azok jól tudják, hogy már az Ape Escape 1-ben is voltak evezős részek, amikor a két analóg karral kellett a két lapáttal hajtani a gumicsónakot – na most ugyanez van itt is, csak brutálisan nehéz, hiszen a gép ellenfeleknek a csónak irányítása rém egyszerűen megy, nem úgy szerencsétlen M Lee-nek. Aztán ott vannak még a főellenfelek is, akiknek külön arénájuk van, és legyőzésük is különböző taktikákat igényel. (Az irányítást minden helyzetben elmagyarázza a gép!)

Sajnos azonban a játszhatóság roppant módon el lett b*szarintva: az aréna harcoknál, ahol mondjuk csúzlival kell lövöldözni, a kameranézet használhatatlan, a mászkálós gyűjtögetős pályákon pedig az ügyességi részek lettel eltúlozva, arról nem is beszélve, hogy szinte lehetetlen jól belátni a béna nézetnek köszönhetően a platformokat, ezért sokszor fogunk önhibánkon kívül mélybe esni. Ráadásul hiába végzünk a négyes pályacsoport élén, ha nem érünk el bizonyos kvótát, akkor az egészet kezdhetjük újra, és ez a limit bizony igen hamar igen magassá válik!

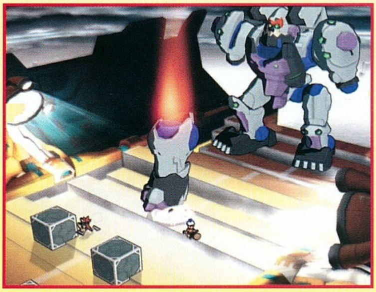
Nálam a teljes bukástól a játékot csak is a részletesen kimunkált, és alaposan megtervezett szilárd háttér mentette meg. Kezdve a számtalan választható szereplőtől (japánban már biztos van Ape Ecape anime, mivel annyi szereplő van a játékban, akik eddig sehol nem bukkantak fel az előző játékokban, hogy az nem is igaz), a sok eltérő harci stílustól, a felhasználható eszközök végeláthatatlan során át, a felvehető speciális ikonokig bezárólag. Ezek együttesen gondoskodnak arról, hogy azért egy Ape Escape rajongó sok érdekességet találjon magának, elég, ha csak megemlítem a személyes Monkey Fan Clubunkat, ahová természetesen a teljesítményünktől függően, a rajongók leveleket írnak, ajándékokat küldenek.

Csalódás tehát az Pimped & Primed, de legalább mégsem akkora ökörség, mint mondjuk a Crash Bash volt annak idején. Ettől persze még, ha nem szereted Ape „fő" játékát, messzire kerüld el, mert a két analógos irányítás miatt (amit csakis az előző játékokban lehetett igazán begyakorolni) lehet, hogy be kell majd nyugtatózni. Erre mondják azt: hogy talán majd legközelebb...

Csipi M Lee









MARTIN BELESZÓL!

Kizárólag akkor vedd meg a játékot, ha társaságban, hárman vagy négyen fogtok nyomulni vele, egyébként egy forintot sem ér. A gép ellen multizni itt most kifejezetten idegesítő.

APE ESCAPE: PUMPED & PRIMED

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, multi tap
memóriakártya 8mb (124KB)
analóg irányító (dual shock)

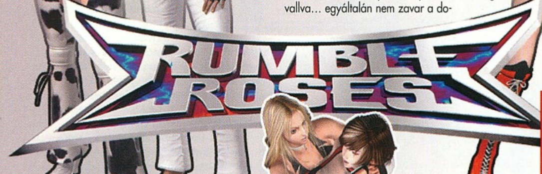
✔ hű az elődökhöz, sok szereplő és eszköz
× játszhatósági problémák, hamar megunható ismétlődő feladatok

6 pont

FÉRFIAK ÁLMA









Cirkusz kell a népnek! Ha megkapták a közéletben, jöhet virtuálisan is. Vér, erőszak, brutalitás. Az leköt mindenkit. Idáig legalábbis ez volt a legfőbb támpont. Ám az utóbbi években előtérbe kerültek a női testek is. Talán a technika fejlődése adta lehetőség... talán csak most jutottunk el odáig, hogy a fejlesztők rájöjjenek: erre is van igény? Ugyan korábban már voltak erotikus kalandjátékok, mostanság más témára gyúrnak a készítők. Először a verekedős programokban jelent meg a szépen kidolgozott lánykák (DOA, SC), manapság pedig egyre több stílusban mutatkoznak meg fontos szereplőként (verseny, kerékpár, pankráció, modelleket mutogató „játék", vagy kvízműsor). Az meg már csak ráadás, hogy vannak olyan megjelenések is, amik kifejezetten azért készültek, hogy a nőcikben gyönyörködhessen a megfáradt játékos. Körítésként pedig ott van a máz, ami talán megtévesztheti mindenkit: nem, talán itt nem az erotikán van a hangsúly. Ilyen volt a DOA strandröplabdás mókája is. Kétségünk sem volt azzal kapcsolatban, hogy más is követni fogja a Tecmo által lefektetett ösvényt. Mondjuk őszintén megvallva... egyáltalán nem zavar a dolog. Hiszen mikor a **Rumble Roses** első képeit, videóit megláttuk Kedvesemmel, egyből arra gondoltunk: ez kell! Ezt megszerezzük... már ezért érdemes lesz PS2 tulajnak lenni. Megszokott dolog nálunk, hogy ha valami szebb néni szerepel egy programban, akkor asszonypajtás megjegyzéseket tesz: „De jó segge van! Ez csinos... Az a lány tetszik!". Szóval bizakodva lestük az RR érkezését. Fel voltunk készülve, hogy kettesben majd nagyokat csatázunk a kellemes domborulatokkal ellátott pankrátorok szerepében a hideg, téli éjszakákon... már ha nem lesz jobb dolgunk... ;)



READY TO RUMBLE!

A bevezető videóban már megmutatkozik pár csinos hölgyemény... bár itt is tartva vagyon a komolynak tűnő látszat, miszerint ez egy verekedős anyag... a minden mozdulatnál megrezzenő mellek, és a különböző erősen hivalkodó/incselkedő pózok mutatják a lényeget. Ebben a tudatban léphetünk tehát a főmenübe is, ahol szembekerülünk a játék erősen gyenge felhozatalával... már ami a lehetőségeinket illeti. Találunk karriert és normál bunyókat. A galériában a csajokat fixírozhatjuk... már ha megnyitottuk őket, illetve bemutatóikat. A normál bunyóban hagyományos ringben mérkőzhetünk meg a gépi játékosokkal, egy haverunkkal... vagy akár össze is eresztetünk két gépi karaktert, hogy mi csak nézői legyünk a verekedésnek. Van még itt iszapbirkózás is, ami tulajdonképpen egy az egyben a ringes téma, annyi különbséggel, hogy a célszemélyek fürdőrucira vetkőznek, és a zárt teret felváltja egy tengerpart, meg egy sárral teli medence. A harmadik lehetőség, hogy bajnokká válunk, és megőrizzük címünket, miközben különböző extrákat nyitunk meg. A történetes mód úgy zajlik, mint minden más hasonló korong esetében. Kiválasztunk egy szereplőt, azután uccu'... megyünk a győzelem felé vezető úton. A sztorikról inkább ne is beszéljünk. Általában baromság mindegyik, de hát nem is vártunk FF színvonalat. Az már más kérdés, hogy én igazi önsanyargató módjára minden átvezetőt végignéztem, mikor a doktor nénivel lenyomtam a karrierem. A végén már hangosan röhögtem, de nem szeretnék megfosztani senkit a felfedezés érzésétől, így inkább csak magamban mosolygok továbbra is.

Lássuk a küzdelmek menetét. Elkezdődik a meccs. A ring két végében állunk. Lehet ütni, megfogni, futni, védekezni (Négyzet, Háromszög, X, R1). Ha valaki a földre kerül, akkor a Körrel foghatjuk le a visszaszámoláshoz. Általában ezt nem nagyon engedik... főleg nem az elején. Így inkább a leütést, majd a földön fekvő ember megragadását célszerű használni. Ha jól megy, elkezdjük tördelgetni az áldozat valamelyik testrészét. Erre reagáljunk gyors gombnyomogatással. Ha jól csináltuk, a képernyő felső sarkában egy szív jelenik meg, ami kicsit töltődni fog hirtelen. Amennyiben ez telítődik, ellenfelünk siránkozni fog, meg ilyenek... de mi ne foglalkozzunk a szerencsétlen nyávogásával, inkább tördeljük meg újra a testrészeit. Ilyenkor többnyire beadják a kulcsot. A másik speciális lehetőség az, hogy az ütések, sikeres támadások során a csíkunk el kezd töltődni. Ha a jelző melletti szám nullából egyesre vált, akkor az L1 lenyomásával egy brutálisabb támadást vihetünk be (ha fekszik az alany, és a fejénél tesszük ugyanezt, akkor egy „halálos" csapást viszünk végbe, ami ugyan nem végzetes, de elég keményen leamortizálja ellenfelünket). Hát kábé ennyi a titka a rendszernek. Elég egyszerű, viszont emiatt viszonylag jól használható is. Nincsen túlbonyolítva, ám talán pont emiatt nem fog tetszeni sokaknak. De visszatérek eredeti témámhoz: ez nem is egy iszonyat komoly verekedős stuff. Ez egy (leginkább) férfiaknak (természetesen hetero férfiaknak...) készített játék, amiben a hangsúly a nőkön van, és nem a bunyón.





AKKOR MÁR INKÁBB A DEF JAM... ...VAGY A PRIVATE GOLD

Őszinte leszek: *ennél azért jobbra számítottam.* Verekedős cuccként ugye nem lehet komolyan venni az anyagot egyszerű volta miatt. A stílusban ott van kiemelkedő alkotásként az EA rapper háborúja. Az RR rövidsége és egyszerűsége miatt a nyomába sem ér (na meg a behozható újdonságok terén sem). Egyetlen esélye az lett volna, ha az erotikus része jól van elkészítve. Úgy akár nyolc körül is lehetne értékelni. Ám a valóság kegyetlen. A Rumble Roses nálam keményen megbukott. Tíz karakterünk van. Ezek mellé mindegyiknek van egy alternatív változata is, amit be lehet hozni, plusz egy ráadás... szintén két változatban. Helyszínből csak pár darab van: különféle ringek, meg a saras medence. A játékmódok száma alacsony. Akkor ezek mellett tessék megengedni egy kérdést. A leírt tényezők mellett hogyan sikerült ez a trágya megjelenítés? Elsőre jól néznek ki a csajok... bögyösek, seggesek, van combjuk, és nem az agyonkoplaltatott, anorexiás szupermodellekre emlékeztetnek, hanem igazi nőkre. Ám alaposabb megfigyelésük után kiderül: keményen látszódik a lábak, karok, fenekek illesztése. A mellek úgy lötyködnek ide-oda, mintha tejeszacskókat tárolnának. Természetesen a valódi kebleknek is van egy kellemesnek mondható fizikája, de a játékban látható mozgás nyomaiban sem emlékeztet rá. Némely fenék olyan, mintha tiszta narancsbőr lenne, vagy valami egyéb ragály csúfítaná. Ok... nem rondák a csajok, de közel sem tökéletesek... ezek a hibák szabad szemmel is láthatók. Két komoly negatívum van még grafika terén. Az árnyékok elég gyengék, az iszapbirkózás pedig nevetséges (az a kifeszített barnaság minden, csak nem víz, vagy sár). Utóbbinál a csajokat egy pillanat alatt beteríti valami gumiszerű anyag, ami pár másodperc után (ha nem kerülünk újra sár alá) egyszerűen eltűnik rólunk. Vicc. Egyébként akár szép is lehetett volna a program, ha jobban odafigyelnek az említett dolgokra. Hiszen a szereplők azért nem néznek ki rosszul, a közönség meg teljes 3D-ben pompázik, így végre nem csak idióta 2D-s lapok szurkolnak. A környezet sem rossz... a ring bőr részei például egy az egyben olyanok, mint a valóságban.

Szóval lehetett volna az RR sokkal jobb is... és kimondottan sajnálom, hogy nem így alakult. A bunyók előtti bemutatkozások (belépők) egészen hatásosak, nekem még a harc is bejött. Sőt... kifejezetten élveztem a játék hangulatát. Mindenesetre félve ajánlanám bárkinek is. Hosszú időre nem fog lekötni, maximum akkor, ha már nagyon ki vagy éhezve pár cici, meg popsi látványára. De akkor bizonyos tévés csatornákat inkább tudok ajánlani... :) Sajnálom az Rumble Roses-t. Akár még kiemelkedő is lehetett volna. Alaposan próbáld ki megvétel előtt. Ja... majd elfelejtettem: zenék terén se várj túl sokat... Az ilyen „Killer Barbies", meg a hasonló sztárzenekarok sem adtak sokat a minőséghez... ;) Hát ennyi... a következő generációs gépeken azért szeretettel várunk majd valami hasonló próbálkozást. :)

Böjtös Gábor

MARTIN BELESZÓL!

Maga a játék egy gyökérség, de a csajokat tök zsír fixírozni benne... Emlékszem, én a BMX XXX-szel is elvoltam vagy egy órát, mire végignéztem benne az összes videót – ennyit a Rumble Roses-szel is eltöltöttem, sőt még többet is, ami azért még mindig több, mint 20 perc szenvedés valami középszerű platformjátékkal...

RUMBLE ROSES

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (86KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ csajok, csajok... pankrációs, bögyüs csajok;)
× iszap megjelenítése, illesztések, zenék

6.5 pont

GODZILLA FOGJA MEGMENTENI A VILÁGOT?



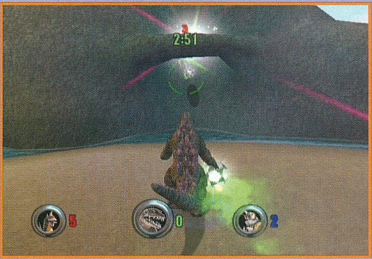
Hazudnék, ha azt mondanám, hogy otthon vagyok Godzillában, annak ellenére, hogy minden alkalommal, amikor bent járok a szerkesztőségben (és ez elég sűrűn megtörténik), mindig megcsodálom a Martin polcán az eredeti Godzilla vs King Gidorah videokazettáját – jómagam csak a hollywoodi Godzilla mozifilmet láttam. Na, nem mintha bánnám, hogy a többi „klasszikus" kimaradt az életemből, hiszen számomra egy bődületes **(Csipi itt más szót használt, de éber voltam! Martin)** nagy gyökérségnek tűnik, ahogy két, vagy több hatalmas szörny csépeli egymást, miközben porig rombolják az épp aktuális helyszínen található nagyvárost. Japánban persze ennek is, mint minden más gyogyóságnak











kultusza van. Azt azért egyszer szívesen megnézném valóságban is, ahogy kijön egy ilyen „sárkánygyík" a tengerből (de lehetőleg tejesen elpusztíthatatlan és megállíthatatlan), és szétveri **(Csipi itt más szót használt, de éber voltam – megint! Martin)** az egész szigetországot, lehetőleg nagyobb pusztítást végezve, mint a ledobott két atombomba (mondjuk amilyen fanatikusak a japánok, szerintem valamelyik picurka ház alagsorában már bevetésre készen áll egy mechagodzilla, ha esetleg a fentebb vázolt esemény bekövetkezne). Még itt az elején jegyezném meg azt is, hogy a játék egyfajta „évfordulós" kiadás, hiszen Godzilla 1954-ben látta meg a gombafelhő mögül kikukucskáló napvilágot, lassan tehát nyugdíjas korba lép a szörnyedvény.

Ezután a tőlem megszokott köpködős bevezető után itt az idő, hogy a tesztelők császára és az überszájfer (nem én mondtam ;) néhány rövid bekezdésben megemlékezzen a kifejezetten Playstation 2 exkluzív címről, a **Godzilla – Save The Earth**-ről. Jelent meg már egyébként hasonló „verekedős-rombolós" játék korábban is, akkor ugyan Xboxra, Destroy All Monster Melee volt a címe, de a témája hasonló mélységekben boncolgatta a Godzilla témát: azaz romboljuk le a várost, és győzzük le az elénk felsorakozó, szintén nem túl nagy képzelőerőről tanúságot tévő mutáns vagy mechanikus szörnyeket.

Amennyiben hagyjuk a játékot demozgatni, elvétve egész hangulatos kis videó-bevágásoknak is szemtanúi lehetünk, amiben Godzsilla (direkt írtam így főnök!) betámadja a várost, vagy amiben Godzsillát megtalálják a tenger alatt, és hasonló okosságok. Nem nagyon akarom már szapulni a kis csíkszeműeket, de szerintem a japánok elélveznek, ha a képernyőn egy honfitársuk elkiáltja magát, hogy God Csilla! :D **(A magyarok meg attól éveznek el, amikor Stóhl Buci összeérinti kezecskéjét a mappával... Martin)**

Nézzük most konkrétabban a lehetőségeinket (az igencsak akadozó !!!) menüben: az eksön akar lenni a sztori mód (mer' hogy van ám sztori is, amit az elején egy UFO néni foglal össze nekünk) vagy az árkád, kinek hogy tetszik: kiválasztasz egy figurát és végig kell verni szép sorban az ellenfeleinket. Közben persze, hogy ne aludjunk el az unalomtól, néha nagy ritkán beszúrnak egy rombolós (bizonyos pontszámot kell elérnünk adott idő alatt) vagy egy lövöldözős pályát (általában a már említett UFO-kat és/vagy helikoptereket kell agyontűzokádnunk). Ezen kívül van Survival (remélem, senkinek sem kell, elmagyarázni mi is ez), Melee (három ellenfél ellen), Versus, Multiplayer, és a Challenges, ami különféle rombolós/lövöldözős feladatokat takar. Érdekességképpen megemlítem még a Godzsilla kosárlabdát, amiben hatalmas fémgolyókat kell bedobálni az egyik hegyoldalba lévő „kosárba".

A mozgáskultúránk egyébként igencsak korlátozott: van ütés, rúgás, fogás (ezzel lehet egyébként felvenni ez előbb említett labdákat is), ugrás, lehajolás, csapkodás a farkunkkal, vagy a speciális támadás gombja. Ez utóbbi egyébként teremtményenként változik: általában valami lövés, bénító sugár, földalatti ásás, és hasonló egzotikus dolgok. A küzdelem elég lassan zajlik, és nincsenek is hosszan egymásba fonódó ütés-rúgás sorozatok, azaz kombók, csak néhány egyszerű kombinációt enged a gép, bár általában úgyis csak a lövés gombot fogjuk használni. Bunyó közben nemcsak hogy természetes, hanem egyenesen kötelező, hogy leromboljuk az épületeket, vagy a szabadban található hatalmas sziklákat, és egyéb természeti képződményeket. Ezek egyébként nem csak, mint látványelemek kerültek be a játékba, néha hasznuk is van, hiszen értékes energiapótló ikonokat verhetünk ki belőlük, sőt néha napján az UFO-k még hatalmas ATARI jeleket is leeresztenek a földre, amit szintén érdemes felszedni - hogy miért, azt majd próbáljátok ki. Harc közben egyébkénként végig támadnak minket, hol a földi erők helikopterekkel, hol pedig a galád idegenek a csészealjaikkal. De még a lerombolható városrészeket is beleszámítva, a grafika alig ér egy közepest: lomha, néhány mozdulatot magukénak tudható szörnyek, bugyuta speciális támadások (biztos ilyenek vannak a filmekben is), néhány szebb épület vagy híd ma már kevés az üdvösséghez. A hangok közül is egyedül a menet végén hallható katonai rádióadás fogott meg egyedül (ez tájékoztatja ugyanis a bázist a küzdelem végkimeneteléről). Egyébiránt a gép mindenféle statisztikát vezet, és úgy osztogatja a pontokat, mintha ingyen lenne (pedig vérrel-verejtékkel kell érte megküzdenünk), amiért aztán különböző artworköket vagy épp pályákat vásárolhatunk (ez utóbbiak méreg drágák).

A kezdetben elég gyér felhozatalú szereplőgárda a későbbiekben igencsak kibővíthető, hiszen a hat alapfigura mellé még tizenkettőt nyithatunk hozzá, olyan „nagy" neveket, mint Jet Jaguar, Space Godzilla, Gorma (tudjátok a lepke, akit először gubó alakban kell lenyomni, akárcsak a filmben) vagy a szerencsétlen nyomorék, kar nélküli King Gidorah.

Ha engem kérdezel, kétlem, hogy sokan lennénk azok, akiket ez a játék tűzbe hoz, talán csak a kis hazánkban élő japán egyetemistákat, mivel nálunk se kultúrája, se múltja nincs Godzsillának és díszes kis kompániájának. Na persze, hogy hamar el fogjuk felejteni, az nem csak Gozsilla érdeme, vagy a téma érdektelensége: a játék egyébként is gyenge lábakon áll, egysíkú és unalmas, hiába no: nem az európai, és főleg nem a magyar piacra való.

Csipi M Lee

MARTIN BELESZÓL!

Nem jó játék szerintem sem. Talán négyen...

GODZILLA: SAVE THE EARTH

ATARI

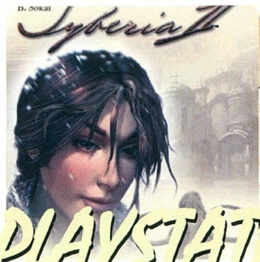
MÁS VERZIÓ: X

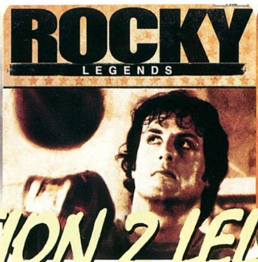
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

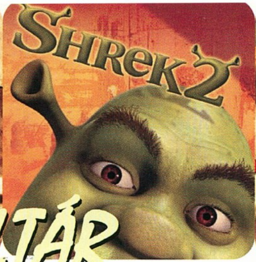
1-4 Játékos, online, multi tap
memóriakártya 8mb (127KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

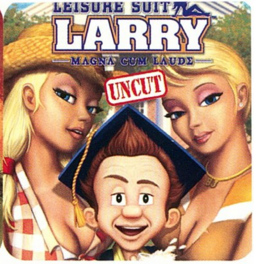
✔ sok ismert szereplő
× full érdektelen az egész

5 pont





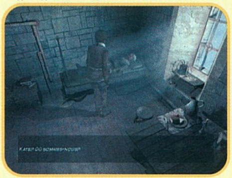




PLAYSTATION 2 LELTÁR

SYBERIA 2

Nem titkolt dolog, hogy én nem látom át ennek a Syberia dolognak a nagyszerűségét. Az első rész is szerintem azért volt félbehagyva, mert egyszerűen nem volt koncepció, összevissza találtak ki ötleteket a készítők, hiába van Benoit Sokal neve, mint húzóerő feltüntetve a játékban. A történet lehet, hogy olvasva vagy filmen elmenne, de a feladatok, a kínlódós játékmenet és a kihalt környezet eléggé ellentmond a játékosok által csapott hype-nak, de megint csak kihangsúlyozom, hogy *szerintem*. A kettes részt azért megpróbáltam az elsőtől elvonatkoztatva nézegetni, de ez nem ment sokáig. Kate Walker idegesítő irányítása, a játék folyamatos akadozása a háttér és a beszéd file-ok folyamatos töltögetése miatt hamar fanyalgásra késztetett. A grafika azért némileg javult, de még mindig megmaradt a nagyrészt renderelt, és abba kézzel belejavítgatott, festegetett állóképeknek, csak már több dinamikus elemet is megpróbáltak becsempészni, mint a hóesés, vagy az erdei állatok futkosása. Az irányítást szerencsére visszatették a régi metódusra, vagyis nem olyan, mint X-en volt, hogy egy kis ablakot kellett lent kuksiznunk,



hogy éppen hol és mit csinálhatunk, hanem a kurzor változtatja meg az alakját a helyzetnek megfelelően. A logikai feladatok kihívása mellett némi nehézséget jelent a párbeszéd menüpontjait elolvasni, ami még RGB jel mellett sem egyszerű az összefolyó, bután körvonalazott, folyóírás-típusú betűk miatt. A játék legnagyobb hibája mégis a „töltögető életmód", ami a béna fejlesztők munkássását dicséri. Ott az a 32 mega memória, amiből a játék engine (ha lehet *ezt* engine-nek nevezni) megeszik ötöt, a járulékos adatterületek másik ötöt, és marad a tömörített képeknek 20 mega hely! Ez TV felbontáson rengeteg hátteret jelent.

Ennek ellenére belátom az előnyeit is: ilyen kissé elvont kalandjáték pl. tényleg kevés jelent meg az utóbbi időben. Én egy ponttal kevesebbet adtam neki, mint SiD, ami szerintem érthető, miután elolvastátok a véleményemet…

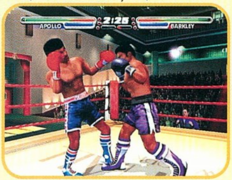


MÁS VERZIÓ: X

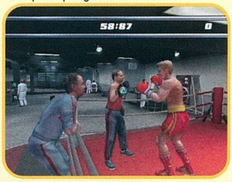
6.5 pont

ROCKY LEGENDS

Az első Rocky filmet még gyerekként láttam, moziban. Emlékszem is a legendás mondatra, hogy „Vágjátok fel!". Kb. ennyi maradt meg bennem belőle, meg, hogy bokszoltak benne különféle emberek. **(Egy igazi élő mozi-adatbázis vagy, a vak is láthatja! Martin)** Ebből is kitűnik talán, hogy nem vagyok eme sport elkötelezett rajongója, ha már harc, akkor legyen K1, ezt vallom. Eme játék viszont abból a szempontból jobb, mint az XY valós bunyós nevét felhasználó stuffok, hogy a filmeket dolgozza fel, ezáltal némi adventure vonalat képvisel a sok ütleg közepette, és akik esetleg nem szimpatizálnak Stallone bágyatag tekintetű arcával, azok a másik három rivális (Apollo, Clubber, Ivan) kesztyűjébe bújva cipóra verhetik ama testrészét. Én sem őt választottam, bár nem ellenszenv miatt, csak Dolph karakteresebbnek tűnt Iván képében, mint feltörekvő, Vörös Hadsereg tag USSR sportoló. Az első harcnál még kissé lassú volt szegény, de az elhajlásokat egész jól megcsinálták az animátorok. Sajnos a mozgások még mindig olyanok, mintha papírfigurák lennének az emberek, nem érezni a súlyukat, az ütéseknek is



nulla dinamikája van, nem is szólva a bevitt találatok lereagálásától a másik félen. Egy jó momentumot azért találtam, mégpedig a felütést, amitől jól megugrott ellenfelem. Meg az is tetszett, hogy pirosodik, dagad a harcosok arca, de ez is csak a menetek között volt látványos a sarkokban, meg visszajátszásban, mert harc közben olyan volt, mintha semmi bajuk nem lenne. Az ütéskombinációkkal sem volt semmi baj, szóval a harc része tetszeni fog a rajongótábornak is. Engem leginkább a játék hangulata fogott meg, az angol szöveg erős orosz akcentusa, meg mikor ruszki nyelven számolt rá a bíró a másikra, kiütésnél. Amikor meg én feküdtem meg, mert irogattam valamit és ezt kihasználta a gép, akkor fújoltak, és a közönségből valaki egy üres konzervdobozt hajított a ringbe. A grafika PS2-n jónak számít, a kezelhetőség se rossz, a célcsoportot pedig már definiáltam.



MÁS VERZIÓ: X

7.5 pont

SHREK 2

Mint kifejtettem, szeretem az computer által gyártott (generált) filmeket, mondjuk a Shrek 2 Dreamworks produkció, nem pedig Pixar. Ez természetesen nem von le semmit az értékéből, de először azt hittem, multiplayeres a game, de hiába dugdostam fel a második kontrollert a gépre, nem ajánlott fel ilyen lehetőséget. Ugyanis, mint az talán közismert, a Shrek 2-ben négy karaktert pátyolgathatunk, a kontrollerrel váltogatva közöttük. Magát a címszereplőt, kedves és légies párját, Fionát, a beszédes Szamarat, és új barátjukat, a Mézeskalács emberkét – de ez a negyedik „hely" néha változik. A négy szereplőnek némileg eltérő tulajdonságaiból adódik a cserélgetős módszer, vagyis az, hogy néha az adott feladatnak megfelelően kell az irányítandó hőst kiválasztani. Végül is a legfontosabb a speciális tulajdonságuk: pl. a zöld óriás fel tud kapni és eldobálni tárgyakat és különféle lényeket, Fiona pedig le tudja lassítani az időt mátrix effekttel, amit egy pályarészen kimondottan használni is kellett. Itt egy koboldnak kellett segíteni összegyűjteni a szanaszét repkedő kisméretű tündéreket, akiket megérintve azok visszakerültek a befőttes üvegeikbe (kemotox



hatékonyabb lett volna), és normál időben a kis rohadékok igen gyorsan elmenekültek a csapatom elől. A feladatok, amiket kapunk elég könnyűek, és tipikusak is a film által megformált világban – így az első dolgunk pl. az lesz, hogy Shreknek útravalóként szemgolyókat gyűjtsünk, párat az ott mászkáló csigákból kinyerve, ütlegelés által. **(Ez olyan ronda mondat volt, hogy szinte már szép. Martin)** De van törpekiszabadítás, az őket fogva tartó ketrec kötelét lehorgonyzó követ széttörve, megütközés Robin Hood bandájával egy kis kollektív csetepatéban, mindez pedig egy nagyon jól és szépen felépített világban, használható kezeléssel egybekötve. A kezdő erdő szép, megnyerő, ott a házikó meg a budi is, ahogy kell, de a további helyszínek is kedvesek a szemnek, pláne, ha ezek a szemek imádják a hagymalelkű ogre kalandjait. Nekik szól legfőképp ez a játék.



MÁS VERZIÓ: GC, GBA, X

6.5 pont

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

A régi szöveges kalandjátékok már csak barlangrajzokon léteznek. Ezeket nézték meg, és másoltak belőlük egy mai elvárásoknak megfelelő, mutass és klikkelj játékmenettel rendelkező Larry-t a készítők. Egyébként lehet, hogy erről beszélt valami nagyokos valamelyik szenzációhajhász, nulla hírértékkel rendelkező kereskedelmi magazinműsorban, mert fel voltak háborodva külföldön a mindenbe beleszólni akaró, uralkodási kényszer alatt élő hatalmaskodók, hogy az egyik játékban embert kell ölni (Manhunt), egy másikban pedig szexuális aktust létesíteni nőkkel. Még jó, hogy a TV-m nekem azért van leginkább, hogy játsszam rajta, mert a mai műsorok 90%-a nézhetetlen, értéktelen, tucatemberek bódítására és irányítására való szemét. Az új Larry hős irányítgatásával én személy szerint igen jól elszórakoztam, eldumáltam pár csajjal, koktélt kevertem, táncoltam, sőt zöldeket fingottam, ha spontán nyomogattam az X-et. Pedig a fingás sem vicces, ezt megtanulhattuk Terrance és Philip óta (South park). (Ott a felháborodott szülők Mrs. Broslowsky által felturbózva villa-



mosszékre ítélték a két hülyét. Meg volt olyan SP rész is, amikor szintén betiltás miatt harcoltak úgy az apukák és anyukák, hogy óriás csúzlival lőtték ki magukat a TV vagy milyen székház épületére, ott nagyot toccsanva, majd vérben ázva lecsúszva. És sajnos a világon rengeteg Broslowsky anyuka van…) Na, térjünk vissza a játékhoz, amit sajnos kizárólag olyanoknak tudok ajánlani, akik értik az angol, vagy valamelyik támogatott nyelvet, mert a game gerincét a beszélgetések, sikamlós utalások és poénok képezik, a reflexjátékok (dumcsi a lányokkal, tánc, koktélkeverés) mellett. A nőknek jó nevük vagy, megjegyzem, pl. az első akinek a képét kitette a játék, Analisa volt. Olyan, akit minden poligonférfi szívesen kianálizélne, vagy hogy kell kiejteni ezt a szót pontosan… :)

Dzson



MÁS VERZIÓ: X

8 pont



SEMMI SEM ÉRHET A KÖZELÉBE

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR





ESÉLY NÉLKÜL

Eléggé lazán reklámozta a *Namco* az immáron nem kevesebb, mint ötödik epizódjához elérkezett új repülőszimulátor / akciójáték keveréket. Jelmondatuk, a „Nothing else comes close" sejtetni engedte a fejlesztők azon eleinte kissé fellengzősnek tűnő gondolatát, miszerint a piac többi résztvevője a sáros nyomába sem érhet majd a játéknak. Bevallom ez így elsőre eléggé hihetetlennek hangzott még a jól sikerült negyedik rész pozitívumainak a tudatában is, hisz csak a célplatformon három jelentős témabeli anyag jelent meg ez év folyamán: az Aero Elite: Combat Academy, a Lethal Skies II és az Air Force Delta Strike. Aztán ugyebár jöttek az első állóképek, majd lassan beúsztak a látószögbe a mozgóképek is és láss csodát: mindenki letette a haját.



PARABOLA

Külpolitikai híradónk következik. Osea és Yuktobania, a Ceren óceán térségében található két nemzetállam között a nukleáris katasztrófát követően lassanként kialakult tárgyalások megszakadni látszanak. Mint az ismeretes 2010. szeptember 23-án hajnali 04 óra 14 perc körüli időpontban az Osea Légvédelmi Erők 108-as számú Taktikai Vadász Repülőszázada üldözőbe vett, majd lelőtt egy Yuktobania felől érkező ismeretlen repülőgépet, mely megsértette és a többszöri felszólítás ellenére sem hagyta el Osea légterét. A történet bevezetése nagy vonalakban ennyi lenne, innen kezdve a játékos feladata, hogy a 108-as Repülőszázad irányítását a kezébe vegye és győzedelmeskedjen a yuktobaniai haderők felett.



Első megjegyzés: *szép renderelt animációk. Na végre* – tegyük hozzá. Az előző résznek a nem túlzottan kimagasló minőségű állóképekkel megtámogatott történetvezetése, mint gyermekbetegség immáron a múlté, ebben a részben komoly – értsd.: komolyabb –, ötletesebb a sztori szálának a bonyolódása és bemutatása. Végre több szereplő, sőt egy többfős egység irányítása vár a játékosra. Hogy miként? Eddig csak rádión kommunikáltunk csapatunk tagjaival, ami 14 órányi (!) rádióüzenet formájában a mostani részből sem hiányzik, ámde: a D-pad gombjai az új részben parancsok kiadására szolgálnak. A *le irány* megnyomásakor (CVR – Cover) egységeink fedezni kezdik parancsnoki gépünket, a *fel irány* (ATK – Attack) hatására támadásba lendülnek, a *bal gomb* megnyomásakor (DSP – Disperse) pedig szétszóródva támadnak. A *jobb gomb* megnyomásával a többi parancs mellett is alkalmazható utasítás (SPW – Special Weapon), ami az extra fegyverek használatát engedélyezi vagy tiltja le.

MÉGIS EGYEDÜL?

Összesen tizennégy misszió vár felfedezésre a sivatagtól kezdve a havas hegységen, óceánon, öblön át egészen a mediterrán dombságig terjedően a lehető legváltozatosabb terepeken (illetve terepek fölött), folyamatosan változó időjárási körülmények között. A feladatok földi és / vagy légi célpontok levadászásában, szállítmányok kísérésében, célpontok védelmében, légitámogatásban merülnek ki; de hát miféle egyéb más dolgai is lehetnek egy vadászpilótának, amit ez a játék nem szimulál le? Megsúgom: nagyjából semmilyen. És ez csak a játék egyik fele! Operation Katina néven egy négy nehézségi szint szerint elkülönített, tizenhat küldetéses arcade-mód került beépítésre, a kampány-vonalban megtalálhatóakhoz nagyban hasonlító feladatokkal, de jóval szűkösebb időlimittel. A single player plusz az arcade mód tehát összesen mintegy harminc küldetést takar, ami azért nem egy rossz szám (persze a küldetések viszonylagos rövidségét tekintetbe véve nem is olyan jó). Elérkeztünk a játék egyetlen komolyabb hibájához, nevezetesen ahhoz, hogy nincs benne sem többjátékos, sem pedig online támogatás, ami azért jelentőset dobhatott volna a szavatosságon. No de mindegy, kár keseregni ezen a hiányosságon, hisz ez az egyetlen komolyabb észrevétel, amit megemlíthetek a könnyen kivégezhető és túlzottan egyszerűre sikeredett oktatómód felrovása mellett.



Háromféle nézetből (külső, belső és csak játéktér) irányíthatjuk repülőgépeinket, melyek száma az ötvenhez közelít, ami azért nem semmi! Felsorolni is nehéz lenne őket; a lényeg viszont – ami benne van a minden repülős cikkemben, így most is megemlítem –, hogy nagy kedvencem, az A-10 Thunderbolt II minden eddiginél kidolgozottabb formájában teszi tiszteletét. Az ötven gép közé egyébként nyugodtan belegondolhatjátok ti is a kedvenceiteket, ugyanis tutira benne vannak a programban, hisz kizárólag modern gépek kaptak helyet az arzenálban. A vadászok olyan szinten kidolgozottak egyébként, hogy olyat semmiféle platformon nem láttunk még, ez biztos. (X-en sem, GC-n sem, sehol.) A Namco tud valamit, bizony ám! Azt hihetnénk, hogy a terep viszont elnagyolt. Hát korántsem: most már tényleg nagyon közel kell menni a földhöz, szinte be kell csapódni, hogy megjelenjenek a pixelesedés első nyomai. *Fé-lel-metes*. Grafikai szempontból nem hiszem, hogy az itt prezentáltnál sokkalta többet tudna nyújtani a PS2: a hajtóművekből kiáramló forró levegő, a kondenzcsíkok, a hangárban pihenő alumínium-madarak és a márványpadló szemkápráztató csillogása, a robbanások, a kilőtt rakéták, a lelőtt repülőgépek maguk után húzott füstcsíkjai… áhh, nem is sorolom tovább, felesleges. Egyszerűen „mindentvivő" a játék külalakja. És akkor még nem is említettem a visszajátszásokat. Jó, vonjunk le fél pontot: lehetne sokkal több és sokkal változatosabb menet közben állítható kameraállás. Legyen ez a legnagyobb hiba a multi hiánya mellett, OK?

BIZONY…

…jelenleg „semmi sem érhet a közelébe"! Igaza volt a Namco fejlesztőgárdájának, mert én is úgy gondolom, hogy ez a játék majdnem minden szempontból perfekt, legalábbis ahhoz nagymértékben közel álló munka. Végre üdítő háttértörténetet kaptunk egy repülős játék mellé, csodálatos renderelt animációkkal megfejelve, még csodálatosabb real-time grafikával felvértezve. A zenék terén is sikerült elszakadni a korábbi gyakorlattól, így egy modern amerikai beütésű, de a még hallgatható – sőt tán' „élvezhető" – kategóriába tartozó soundtracket kaptunk. A hanghatások egyébként már annyira ismerősnek tűnnek más repülős játékokból, hogy semmi kétségem sincs már afelől: a pilótafülkéből bizony béna hangja van a gépágyúnak! Tizenegynéhány gyakorló, tizennégy éles és további tizenhat arcade küldetés, mi kellhet ennél több? Multi. Online. Majd legközelebb… megjegyzem ez mínusz fél pontot jelentett.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Megmondom nekem mi a fogfájásom ezzel a játékkal (és az elődeivel is): annyira bombasztikusan egetverően borzalmasan brutál szép (ahogy Dae mondja: mindentvivő) grafikája van, hogy az már szinte fáj. Bepisil az ember az állóképek láttán. Nem hiszi el, hogy ilyen van. DE. Ebből az egészből játék közben az ég világon semmit sem élvezhetsz. Ülsz egy Toi-Toi klotyó méretű fülkében, előtted egy fekete pont, az ellenfél, nyomod a gépágyút, mint tót az anyját, eregeted a rakétát, és örülsz, ha le tudod lőni. Az egészből csak a visszajátszás ér valamit. :(

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 16:9, dpl II
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kívül-belül tartalmas
× nincs multi, nincs online

9 pont

VERSION 1.0

1982. Filmtörténeti klasszikus születik, sci-fi témában legalábbis mindenképpen. A Steven Lisberger rendező-forgatókönyvíró agyából kipattant tudományos-fantasztikus alapvetés valóra váltotta – vagyis válthatta volna, hisz azidőtájt többségében még porontyok voltunk – álmainkat, melyekben programok, játékok hús-vér főszereplőinek a bőrébe bújtunk. Milyen lehet egy számítógép belsejében digitális formában felvenni a harcot egy a virtuális hálózatokon keresztül világuralomra törő Mesterprogram és serege, a fertőzött programok, azaz tulajdonképpeni vírusok ellen? A filmbéli tudós, Kevin Flynn (Jeff Bridges) plágiummal és ipari kémkedéssel vádolt riválisa elleni küzdelmében egy ilyen nullák és egyesek sorozatából felépülő világba kerül kényszerű száműzetésre, ahol a tét nem kevesebb mint az életben maradása. Fogolytársaival, köztük a Mesterprogram uralmának a megdöntésére írt algoritmussal, Tronnal (Bruce Boxleitner) nem tétlenkednek sokáig: az első adandó alkalommal megszöknek és közös erőfeszítéssel veszik fel a harcot az elnyomó hatalom ellen. Aki látta a filmet az bizonyíthatja, hogy még ha figyelembe vesszük is a tényt, miszerint a gondolatébresztő alkotás az általa feszegetett témakörnek köszönhetően jóval megelőzte a korát, még akkor sem lehet elnézni Lisbergernek az elnagyoltnak, elkapkodottnak tűnő történetvezetést .







Ettől függetlenül a Tron az akkoriban még gyermekcipőben járó CGI technológia filmbeli alkalmazásának egyik első képviselőjeként kiállta az idők próbáját. Nem csak rendkívül látványos, hanem bizony elgondolkodtató is egyúttal.

UPDATE: VERSION 2.0

A folytatás bár még csak virtuális formában, azaz számítógépes programként, játékként létezik, de az eredeti Disney film folytatásának tekintendő. Ha az alaptörténet megjelenésétől számítjuk úgy is mondhatnánk napjainkban, húsz évvel Alan Bradley Úrnak a Mesterprogram felett való diadalmaskodását követően saját maga továbbfejleszti, update-eli a Tront, miáltal az a hálózatok elleni támadások megakadályozásában és elhárításában testet öltő feladatát minden addiginál hatékonyabban lesz képes ellátni. Bradley emellett az eredeti történet végén megsemmisült technológia, a személyiséget virtuális formába digitalizáló eljárás kifejlesztésén ügyködik, mikor arra – az ellenség szerepében, Master User vezetésével – az fCon Internetes társaság szemet vet. Speciálisan kiképzett majd digitalizált ügynököket, egyfajta fertőzött programokat egy sereggé kovácsolva első lépésként elrabolják a tudóst és digitális börtönbe, egy hatalmas összetett hálózatba zárják. Bradley fiának, Jetnek mikor tudomására jut az összeesküvés nem tétlenkedik sokáig, azonnal apjának a felkutatására indul. Itt lépünk be a történetbe, mely a huszonkét évvel ezelőtti film világának a jelen kor technológiai forradalmához igazított formában felfejlesztett virtuális univerzumában játszódik. Ha most megnézitek a filmet, akkor azonnal észrevehetitek, hogy a hetvenes és nyolcvanas évek számítástechnikai vívmányai kerültek beleintegrálásra. Azóta hatalmas átalakuláson ment keresztül az iparág, az eszközök jelentős fejlődésen mentek keresztül, illetőleg újak jelentek meg így nem meglepő, hogy az eredeti történetben látható képi világ maximális tiszteletben tartása, stílusának megőrzése mellett kerültek a 2.0 verzióba bedolgozásra azok személyi számítógépek, szerverek, tűzfalak, szélessávú internetes hálózatok, rooterek és egyéb eszközök formájában.

A történet folyamán az alábbi szereplőkkel fogunk találkozni.

Alan Bradley: a filmből ismert tudós, akit az fCon túszul ejt, majd egy virtuális számítógépes rendszerbe börtönözi.

Jet Bradley: Alan fia, a fiatal programozó és mellesleg hacker, aki az informatikai szaktudásának köszönhetően – apja elfogását követően nyomban – felveszi a harcot az fCon vírusok és a Mesterprogram ellen.

Ma3a: Alan Bradley által kifejlesztett segédprogram, melynek fontos asszisztensi szerepe volt a személyiség-digitalizálás technológiájában való kutató- és fejlesztőmunka során. Érdekes, hogy Ma3a nem lépes felfogni, hogy Jet nem Alan továbbfejlesztett verziója, hanem egy teljesen másik, önálló személyiség.

fCon csapat és DataWraiths: a tulajdonképpeni ellenségek. Az internetes konszern, a Corn, Popoff és Baza triumvirátus vezette cég az általa szerződtetett emberek harcos-ügynökké való kiképzését és digitalizálását követően ejtette foglyul Bradley-t, akit a szaktudásának a kihasználásával világuralmi tervekben való aktív részvételre kívánnak felhasználni.

PROCEDURE: MEMORY SCAN

A játék meglehetősen erőforrás igényes PC-s verziója már jó ideje a piacon van, így nem meglepő tehát, hogy a konzolos célplatform Xbox lett. A fejlesztő Monolith, mint az ismeretes alapvetően FPS-ben utazik, olyan címek fűződnek munkásságukhoz, mint például a No One Lives Forever vagy az Alien vs Predator 2. A Tron 2.0 is egy belső nézetes lövöldözős játékban öltött formát, átemelve a film szinte valamennyi hangulati elemét – beleértve a motorozást is –, sőt bizonyos szinten továbbgondolta azokat. Nagy szerencsénkre a developer nem cáfolta meg önmagát, egyéni ízt próbált csempészni a kifulladóban lévő, a csúcspontján átlendülni látszó műfaj keretei közé, ha nem is megreformálva, de mindenképpen valamelyest felfrissítve azt. Arról van szó ugyanis, hogy elsőre bonyolultnak tűnő, de valójában egyszerű fejlődési rendszeren keresztül RPG elemeket csempésztek a játékmenetbe, ami megköveteli a játékostól azt, hogy a szereplővel való azonosulás folyamán valóban egy AI, azaz egy program helyébe képzelje magát. A képernyő jobb bal felső sarkában Jet verziószáma látható, amely a menet közben begyűjthető tapasztalati pontok (itt Build Notes) révén fejleszthető, és amely az upgrade pontokkal feljavítható státuszokkal együtt alapjaiban határozza meg programunk különféle tulajdonságait. Ezek a tulajdonságok az alábbiak.

Health: Jet erejét, ellenállóságát jelzi, a 300 egységig turbózható tulajdonság pontértéke minél nagyobb, annál jobban sebzünk. Tölthető.

Energy: szintén 300 egységig fejleszthető. Jet, mint AI-ként tevékenykedő program virtuális fegyvereinek fejlesztéséhez, a számára küldött üzenetek feldolgozásához, egyéb szubrutinok lefuttatásához és minden más hasonló tevékenység elvégzéséhez bizonyos mennyiségű energiát használ fel. Tölthető.

Weapon Efficiency: a menet közben felszedhető különféle fegyverek energiaszükséglete annál kisebb, minél nagyobb értékű a WE. A fegyverek egyébként – hatékonyságuknak a függvényében – több-kevesebb energiát emésztenek fel alkalmazásuk folyamán; személyes kedvencem a filmben is megtalálható, de itt továbbfejleszthető alapfegyver, a Disc a legkisebb energiaszükségletű.

Transfer Rate: az Archive Bins elnevezésű programtárolókban elhelyezett e-mail üzenetek, fegyverek és upgrade-ek letöltésének és feldolgozásának a sebességét határozza meg alapvetően. A játék késői szakaszában nagy jelentőssége lesz, mert az ellenfelek koncentrált kereszttüzében mind kevesebb idő lesz az archívumok feldolgozására. Már persze ha túl kívánjuk élni a kalandot…

Processor: a Procedúrák sebességét határozza meg, minél nagyobb az értéke, annál gyorsabban futnak le a folyamatok. Ha már itt tartunk lássuk, mik is ezek a procedúrák.

Az Optimizer egységen keresztül különféle szubrutinokkal upgrade-elhetjük Jetet. Ez azt jelenti, hogy programokat tölthetünk be a memóriájába, melyek egyes tulajdonságait fejlesztik, mint például haladási sebességét, ugrásának magasságát növelik, a fegyvereinek a tűzerejét és hatékonyságát mozdítják elő. Ezek a programok, amennyiben vírusosak, meg kell tisztítani őket, erre a *Disinfect* procedúra szolgál. A *Defrag* a hibás memóriablokkok felszabadítását hivatott elvégezni, használatával helyet szabadíthatunk fel betöltendő eljárások (upgrade-ek) számára, a *Porting* pedig az ismeretlen szubrutinok azonosítására és feldolgozására szolgál.

A fejlesztőképernyő itt stílusosan rendszermemória néven szerepel. Itt tölthetjük be az egyes tulajdonságokat, szubrutinokat, illetve itt szedhet-



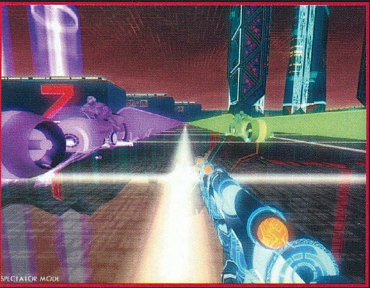




jük ki őket a memóriából, ha már nincs rájuk szükség, vagy például ha nincs elegendő blokkunk új, a már memorizáltaknál fontosabb alprogramok betöltésére. Az alprogramok egyébként három fő csoportra oszthatóak: a harci szubrutinokra (combat), a védelmi (defense) szubrutinokra, valamint a felhasználói programokra (mint például a nagyobb ugrás, halkabb járás, stb.).

Az olvasottak első látásra bonyolultnak tűnhetnek – véleményem szerint a kezelést tekintve nehézkesebb is, mint a PC verzió –, de mivel igen összetett traning és help funkció kapott helyet a programban, így hamar elsajátítható Jet irányításának és upgrade-elésének a folyamata.





0110100101101100 01111001

Igen, nem áll másból a program, így leegyszerűsítve maga a grafikája sem, mint nullákból és egyesekből. Hát igen, sokan lesznek azok, akik C64-es szintűnek fogják titulálni a vizuális világot – mint ahogy azt a REZ esetében is megtették jó páran –, pedig ez messze nem így van. Térhálós, a film stílusát és hangulatát tökéletesen interpretáló munka ez. Az egyes helyszínek, melyek a már fentebb említett különféle számítástechnikai eszközöknek a lemodellezett belső részei első ránézésre csak abban térnek el egymástól, hogy más-más alap-színösszeállításban vannak tálalva, viszont a térháló felépítését jobban szemügyre véve azonnal konstatálhatjuk, hogy aprólékosan megtervezett, kigondolt és finom műgonddal megszerkesztett látványvilággal állunk szemben. Azt sajnos nagyon érezni, hogy butított PC verzióról van szó: a grafika – főként a menü képernyők és azok hátterei – túlnyomórészt elnagyoltak, sőt: pixelesek! A textúrák egy része már messziről is szemet bántóan recés, nemhogy közelről, pedig az elmondható, hogy nincs sok belőle a játékban, mert a felületek java része egybefüggő színekkel van feltöltve. Ugyanez mondható el a karakterekről is, bár esetükben szerencsére jobban odafigyeltek a kidolgozottság kérdésére. Az összhatás ennek ellenére még így is meggyőző lenne, de ott van az a fránya szaggatás… hát igen: próbáljátok csak ki, hogy ha fordultok, akkor milyen látványban lesz részetek! A képernyő kisebb-nagyobb mértékben összetörik, azután pedig helyreugrik. Ha több karakter küzd egymás ellen, szintén nem tud a gép megbirkózni a képfrissítési feladatokkal, így hatalmas rángatásnak leszünk szemtanúi, ami miatt sajnos a különféle fegyverekkel való célzás is nehezebbé válik. El kell mondani ugyanakkor, hogy a hanghatások, főleg a zenék egyenesen kiváló minőségűek! Annyira telitalálat szinte az összes muzsika, hogy azok szinte elfeledtetik a játékossal a bosszantó grafikai hibákat. A kiváló minőséggel nem a hangminták minőségét, hanem a zenei értéket jellemzem. Példaértékű munka… Retro-feeling rulez!

MARTIN BELESZÓL!

A filmet nagyon komálom, és tényleg örültem, hogy végre elkészült a játék, mert a jelenlegi konzolgenerációt ideálisnak tartottam egy ilyen szintű program futtatására. Úgy gondoltam, itt az idő, hogy egy az egyben áttegyék a Tron film jellegzetes neon-kiber világát játékgépre. Motorozni akartam, meg harcolni a nagy világító „M"-betűre hajazó (vagy valami hasonló rémlik a filmből) izék ellen. Aztán később a game kábé tizedik percében egyrészt sírva, másrészt röhögve tettem le a kontrollert. Ez a rángatással egybekötött képszétesés annyira béna gáz dolog, hogy képtlen voltam tovább erőlködni a programmal… :(



TRON 2.0.2

A PC verziótól el voltam ragadtatva, így nagyon vártam a konzolos megjelenést. Sajnos nagyon optimalizálatlannak tűnik úgy globálisan az egész program. A kezelés, azon belül is a fejlesztési rendszer kissé nehézkes, bár egy idő után megszokható, a grafika elnagyolt, szinte csak lebutított és közvetlenül PC-ről áthúzott, így elég rendesen szaggat. Szomorúan vettem tudomásul olyan bugokat, mint például Byte beakadását, aminek köszönhetően egyes missziókat újra kellett indítanom. Nekem nagyon olybá tűnt, mintha valamiféle patch nélküli konverzió került volna portolásra és bár tudom, hogy nem így van, de az érzéstől a játék nyüstölése folyamán – sajnos – nem nagyon tudtam szabadulni. Ez a hangulatra is rányomta valamelyest a bélyegét, így ennek fényében nem kell csodálkozni rajta, hogy a személyi számítógéppel rendelkező konzoltulajok számára inkább a már elérhető árkategóriában található PC-CD ROM kiadás beszerzését tudnám javasolni. A cikkben külön nem tértem ki rá, de az X verzió a multiplayer pályáknak és online támogatásnak köszönheti, hogy a közepestől egy fokkal jobb osztályzatot kapott, a virtuális motorversenyek ugyanis egymás ellen igen jó mókának bizonyulhatnak. Egy ideig legalábbis…

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

TRON 2.0: KILLER APP

BUENA VISTA INTERACTIVE / MONOLITH
MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos (16 játékos online)
1 mentés 9 blokk, hdtv, xbox live, dd 5.1
system link, headset

✔ a film méltó digitalizálása
× optimalizálatlan kód

7 pont



ARANYOS, DE NEM AZ IGAZI



A Kao első részével, még a PS gépen, illetve DC-n találkoztam anno. Nem mondhatni, hogy nagy hatással volt rám a játék, de azért hazudnék, ha rossznak állítanám be. Számomra egy erős közepes platformos cuccnak tűnt a dolog, kevés egyéni ötlettel, és átlagos grafikával. Mivel a későbbiekben teljesen behaltnak tűnt ez a kengurus téma, meglepett a Martin fiókjában megbújó második rész, amiről – szégyen, és gyalázat – még nem is hallottam. A kezdés utáni menü legalább olyan szegényes, mint amit a Trigger Man esetében tapasztaltam, ezért itt is hamar a tettek mezejére léptem. A kezdésben egy hülye papagáj magyaráz összevissza, miközben kiszabadítja ketrecbe zárt hősünket. Innentől jön a szokásos móka. Megkapjuk az irányítást, kiszökünk, gyűjtögetünk, ugrálgatunk… illetve a főszereplő még ugrókötelezik is, ha nem nyúlunk az irányítóhoz (vagy ijesztget minket). Mozgáskultúránk erősen emlékeztet Crash lehetőségeire, avagy van ugrásunk, dupla ugrásunk, utóbbiból kiinduló támadásunk, illetve normál ütésünk, és még gurulhatunk is. Nos… el lehet mondani, hogy a folytatás hasonló cipőben jár, mint az előzmény, avagy ez is teljesen átlagos platformjáték. A grafika nem ronda, de nekem erősen úgy tűnik, mintha ezt is DC-re kezdték volna fejleszteni. Sablonos karakterek, változatosan működő árnyékok. A figurák természetesen egyáltalán nem félelmetesek… pont olyanok, amilyeneknek egy gyerekjátékban kell szerepelniük. Szóval aranyos a megjelenítés, de semmi érdemlegeset nem tartalmaz. Mondjuk legalább a kamerakezeléssel nincsenek nagy problémák, illetve akadozást sem nagyon láttam. Pályák szempontjából a műfaj kliséi köszönnek vissza, mászkálhatunk erdőben, mocsárban, havas/jeges helyszíneken, satöbbi. Közben felszedegetjük az érméket, kristályokat, szétverjük a ládákat, és leamortizálunk minden ellenséges teremtményt. Időnként vannak speciális lehetőségeink is, például versenyezhetünk, repkedhetünk, vagy célba is dobálhatunk… de ezeknél sokkal érdekesebb ötletekkel is találkozhattunk már. Gyermekek számára abszolút használható a cucc, mivel nincs benne vér, ellenben tartalmaz egy aranyosnak is mondható mesevilágot. Tulajdonképpen aki már találkozott az első epizóddal, az tudja, mire gondolok. Már csak azért is, mert megvalósításban kábé ugyanazt nyújtja mindkettő Kao játék. Minőségileg a Ty sorozat alatt van valamivel, de a szülők számára ez is jelenthet egy lehetőséget, ha gondban vannak a karácsonyi vásárlás terén. Egy próbát megér, de azért túl sokat senki ne várjon tőle.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu



KAO THE KANGAROO: ROUND 2

JOWOOD / TATE INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
17 blokk

✔ mesebeli környezet, nulla agresszió
× teljesen átlagos

5.5 pont

VISSZA A FELADÓNAK!







Mint ahogy mindenki másnak, nekem is van egy konkrét elképzelésem a jó játékról (mint fogalomról). Ennek főbb jellemzői: jó az irányítása, a hangulata magával ragad, és lehetőleg rendelkezik egy jó történettel, grafikai megjelenítéssel, és zenei aláfestéssel. Összességében jó érzés vele játszani, és az első fél óra után nem úgy állok fel mellőle, hogy a hátam közepére kívánom. Nos, a teljesen ismeretlen címmel ellátott Trigger Man program nem ilyen. Martin egyik fiókjában találtam rá erre a gyöngyszemre, amit rövid irodai próbálgatás után haza is vittem, hogy komolyabban le tudjam majd tesztelni. A korong behelyezésével egy elég puritán, ámde annál hangulatosabb főmenübe kerülünk. Két pisztoly, a képernyő felső részét elfoglaló vérvörös Trigger Man felirat, és egy elég korrekt főcímzene (drum n' bass alapokon nyugvó gengszteres téma, mintha valami súlyosabb Neo cucc lenne). Lehetőségként csak az opciók, és az új játék, meg a mentés betöltése vár. Nem is szórakoztam sokat, nekiindultam a történetnek. Mondhatjuk, hogy ami pozitív érzést okozott a menü kialakítása, azt a játék kezdése rögtön legyalulta a szememben. Egy nyúlfarknyi átvezetőben láthatjuk, ahogy főszereplőnk feladatot kap: kicsit tegye rendbe a klánok közti helyzetet, avagy gyújtson alá a másik maffia családjának. Nos… a grafika sem valami nagy szám, de az már röhej tárgya nálam, hogy a szereplők csak tátognak valamit idiótán, utána meg lemerevedik a kép, és megjelenik a szöveg írott formátumban. Fiúk! 2004-ben ez vicc, már ne is haragudjatok! Ezek után egy kaszinóban találtam magam. A környezet kidolgozása egyszerű, a tébláboló őrök pedig annyi intelligenciával sem rendelkeznek, mint az NFSU gépi versenyzői. Lehet lesből osztogatni a fejlövéseket, amiktől rögtön megmurdálnak a fickók, vagy egyszerűen bekommandózhatunk közéjük, hogy azután igazi tömeggyilkolás alakuljon ki. Utóbbi mondjuk nem ajánlatos, mivel: 1. sokan jönnek… 2. ha nem a fejüket lövöd, akkor öthat töltényt is bele kell ereszteni valakibe ahhoz, hogy elhalálozzon az illető. Ezzel szemben mondjuk egy sima késes nyisszantással is megölheted a bácsikat. Így tehát leszögezhetjük, hogy a Trigger Man egy vérprofi szimulátor, tökéletes realizmussal. :) Az ellenfelek mindig ugyanott, és ugyanakkor jelennek meg, változatosságot ne is keress. Lopakodni nem nagyon lehet, mivel az irányítás borzalmas. Mit mondjak még? Ja, igen… egyébként ez egy külső nézetes akciójáték. Lehet puffogtatni, durrogtatni (bár egy bablevessel többre jutsz), és nem utolsó sorban lövöldözni. A grafika gyenge, ahogy a megvalósítás többi része is. Igazság szerint egy órai szenvedés után úgy vágtam ki a gépemből a lemezt, hogy az már nekem fájt. Senkinek nem ajánlom, még akkor sem, ha százasokba mérik az értékét. A Trigger Man nemhogy a „jó játék" kategóriájába nem fér bele, de azt hiszem, bátran mondhatom, még a közepes színvonalat sem közelíti meg. Ez egy nagy nulla…



Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

TRIGGER MAN

CRAVE

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

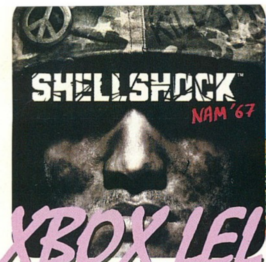
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

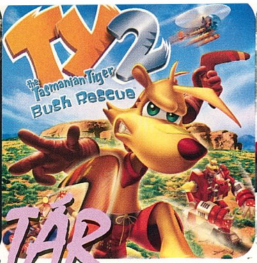
1 Játékos
8 blokk

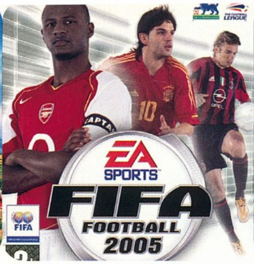
✔ ha a teszt elolvasása után nem szerzed be
× nekem nem volt ilyen szerencsém

2 pont

XBOX LELTÁR









SHELLSHOCK: NAM '67

1967 és Vietnám. A téma lassan már átvált unikumból klisévé a konzolgépeken is. A résztvevők közül nem mondhatni, hogy a legtökéletesebb darab a Guerrilla alkotta Shellshock... de az biztos, hogy az egyik leghatásosabb. Külső nézetes, háborús cucc. Felfedezed a tábort, szétszeded a csapdákat, helikopterből pusztítasz mindent, ami mozog... vagy csak szimplán sétálgatsz a buja dzsungelben, mialatt a pára kiül a homlokodra apró cseppek formájában. Természetesen a hangsúly az előbb említett pillanatokban megjelenő akción van. Vietkong holokauszt. Akár mindet le is mészárolhatod (a foglyokat is), hogy utána kéjes pihenésként elsétálhass szexelni. Hiszen buli az élet. Most erre mit mondjak? Azt hiszem, csak annyit, hogy hagyjuk az ideológiát, mert az egy kalap... Amennyiben ettől elvonatkoztatunk, elég jó kis játékot kapunk. A tény mellett ugyan nem mehetünk el, hogy ez a stuff csak a Killzone megjelenése előtti izmozás, amivel a Sony üdvöskéje bemutatkozhatott. Amellett szintén nem mehetünk el, hogy az említett FPS sokkal (!!!) jobbra sikeredett. Talán azért, mert a lelkes, és tehetséges csapat valóban AZT akarta megcsinálni. De közben kellett valami reklám is. A Shellshock így egy kellemes



meglepetésekkel is bíró, de izomszagú akciójátékra sikeredett. Pozitívumai? Szép dzsungel, háború. Negatívumok? Szaggatás, ködösítés, borzalmasan macerás célzás, gyenge mesterséges intelligencia, multiplayer hiánya... és lássuk be, annyira azért nem szép. A víz valamivel szebb, mint a PS2 esetében, de nagyjából hasonló élményt kapunk, mint ott. Messze ez a Killzone durva hangulatától és grafikájától. Kár, hogy nem azt kaptuk meg mi is. A 75-ös számban Dzson katona írt róla egy valamivel pozitívabb tesztet, érdemes azt is elolvasni. Azonban mindenkinek ajánlom az alapos próbát. Hiszen a játék messze nem tökéletes. A meglőtt emberek egy helyben rogynak össze, mintha a töltények semmi ereje nem lenne... ráadásul néha egy golyó elég nekik, de volt olyan is, hogy vagy fél percig soroztam valakit, és csak utána murdált meg. Szélsőséges tulajdonságok jellemzik a programot. Hiába no... a fejlesztésre való idő egy reklámhoz tökéletes volt. Na de egy játékhoz??



MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE

A 75-ös számunkban már írtam egy rövid kis bemutatót a Ty második részének előzeteséről. Ezt követte Vega PS2 tesztje az előző Konzolban. Most már X-en is elérhető az anyag... kérdés, hogy mennyire érdekel ez bárkit is. :) Mielőtt valaki félreértene, nem akarom lehúzni a kis tigris kalandjait. Már az első rész is tetszett valamennyire, bár nem volt benne semmi rendkívüli. Egyszeri lejátszásra alkalmas platformer. Ez a megállapítás a folytatásra is igaz. Talán még picit a színvonal is emelve lett. Több lehetőség, érdekesebb történet. Ami marhára tetszik, hogy akár nagy robotokba is beszállhatunk a tökéletes gyilkológéppé válás érdekében. Sőt... nekem még a gokart versenyek is tetszettek. Összességében tehát nincs semmi baj Ty visszatérésével. Aranyos állatkák, jópofa akciók, vicces helyzetek, és egészen nagy területek, amik tökéletesen alkalmasak a keresgélésre és felfedezésre. A grafika inkább a jóhoz áll közelebb, mint a közepeshez,



de azért időnként megrezdül a léc. Nagyon nem is tudok mit írni róla, hiszen Vega már szinte mindent megemlített, ami fontos lehet... saját gondolataim meg szerepeltek róla korábban. Alapos próbát ajánlok a Ty kapcsán is, hiszen nem mindenkinek tetszhet egy ilyen jellegű stuff. Gyerekeknek viszont érdemes a lehetséges karácsonyi ajándékok közé ezt is besorolni. X-en ugye se Mario, se Jak, se Ratchet, szóval a legkomolyabb vetélytársak a Sony és Nintendo univerzumában ragadtak. Kár, mert igazság szerint azokkal azért mindenki jobban járna. A tazmániai tigris aranyos is, jópofa is, de kiismerése nem tart túl sokáig, az általa nyújtott élmény pedig messze nem katartikus. Azért egy-két hétig lekötheti az embert, ha egy kis ugrálásra, és gyűjtögetésre vágyik a sok lövöldözés és versenyzés mellett...



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

7 pont

FIFA 2005

Elérkezett a jól megszokott, éves Fifa rész ideje. Nem mondhatni, hogy hatalmas rajongója volnék az EA sorozatának, utoljára a '98-as változatot találtam valóban említésre méltónak. Azóta eltelt pár év, és a cég hol használhatónak is nevezhető, hol pedig igen gyengécske frissítésekkel örvendeztette meg a virtuális foci rajongóit. Az aktuális kiadás szerintem az utóbbi kategóriába sorolható. Tavaly ugye a labda nélküli játékosok új lehetőségeiről szólt a Fifa. Ez még egy egészen jó ötlet volt. A mostani rész koncepciója a labda első érintéséről szól. Hmmm... valóban képesek voltak erre alapozni az egész játékot? A válasz rövid: valóban. A megszokott hibákat most is tapasztalhatjuk (reakciók, időnként béna mozgások, satöbbi), ráadásul a soundtrack is elég gyengére sikeredett. Lehet, hogy néhány dal divatosnak divatos (bár a háromnegyede előadóról még soha nem is hallottam), de az igényes zenéhez aztán nem sok közük van. A Faithless szerzeménye toronymagasan emelkedik ki a sok szürke „muzsika" közül. Kár... Idáig legalább a zenei aláfestéssel nem voltak gondok (nagy átlagban). A grafika nem igazán változott az utóbbi két-három évben (ha nem is kocka alakú labdák, de például szebb közönség,



vagy részletesebb kidolgozottság... illetve jobb mozgás és kevesebb szaggatás elvárható lenne évi 16K-ért), így arról érdemileg nem is tudok nyilatkozni. Összességében tehát nem kiemelkedő a Fifa 2005. Főleg nem a TIF, vagy a PES mellett. Aki tényleg focizni akar, az úgyis az utóbbi kettőt választja. Mondjuk a www.576.hu táblákat nagyon jó érzés látni egy ilyen kaliberű programban. :) Nos... erről ennyit. Überszájfer kollégám már minden fontos dolgot leírt a 76-os Konzolban, érdemes tehát azt is fellapozni. Ha pedig Csipi úr szóba került: Életem... én is imádlak, szeretlek! De ha emlegetsz, nézz utána, hogy valóban én írtam-e az említett cikket. A Spyro-Crash Előételt Grath jegyezte. Megjegyzem, Spyro szerintem is aranyos, de a játékait nem bírom, én is Crash párti vagyok. :) Egyébként pedig én is írhatnám, hogy oltári baromságokat írsz a Nascar, meg a Dukes of Hazzard cikknél... de nem teszem, mert tudom, hogy nem Te voltál.;)



MÁS VERZIÓ: GC, PS2, GBA, PS

8 pont

X-MEN LEGENDS

Kedvelem a mutánsokat... Ez így volt régen is (képregényhegyek), meg ma is (az X filmek jelenleg a legjobb, képregény alapokon nyugvó mozik). Ám játék terén eddig nem mindig voltam elégedett Rozsomákék kalandjaival. Főleg az utóbbi években nem... Pont ezért volt hatalmas meglepetés számomra az Activision új akció-RPG hibridje. Olvastam Csipi cimbora tesztjét az októberi számunkban, és azon gondolkoztam, vajon tényleg ennyire jó (elnézést, de a sok negatív élmény miatt már szkeptikusan állok a mutánsok életét feldolgozó programokhoz), vagy csak Csöpi ámult el tőle ennyire. Miután kezembe került az anyag, boldogan tudósíthatom mindenkinek: a Legends egy valóban remek darab, és Csipi mester nagyon korrekt írást mellékelt hozzá. A stílus inkább a csapkodás és a bunyó felé húz, mint egy korrekt szerepjáték felé, de így is hihetetlen élvezetes. Főleg többen nyomulva. Jusson eszetekbe a Hunter the Reckoning multiban (ezt is játszhatjuk négyen), csak a szereplőket és a környezetet cseréljétek ki gondolatban. Rozsomák, Küklopsz, Vihar, satöbbi. Velük mászkálhatunk izometrikus nézetben a lerombolt utcákon, épületekben, aluljárókban, és egyéb helyeken. Király... Főleg, hogy fejlődünk és ezzel együtt egyre több lehetőségünk is lesz. Varázslatok, bunyós kombinációk, csapatmunka. Kell



ennél több? Találkozhatunk a jól ismert negatív hősökkel, a hatalmas robotokkal. Végigfutott a hideg a hátamon, amikor Buldózerrel kerültem szembe (ő személyes kedvenc). Csúcs ez a játék. Szép környezet, cell sahded karakterek, élvezetes játékmenet. Hibái? Viszonylag rövid (ámde multiban többször is lejátszható), hajlamos a szaggatásra (sajnos nem kévésszer). Legjobban az ba***a a csőrömet, ami néha irányítási problémaként lép fel... nevezetesen arról van szó, hogy néha még a közelébe sem megyek egy átjárónak (mondjuk az aluljáróban), de a program már rak is át a túloldalra. Ez kicsit bosszantó, ám így is tudom ajánlani a programot. Azoknak, akik kedvelik az X sorozatot... azoknak, akik szeretik a haladós, verekedős cuccokat... vagy azoknak, akiknek egy jó kis multi program kell. Nagyszerű szórakozást nyújt a Legends, hiszen ne felejtsük: minden, ami mutánsos, az jöhet. Szerintünk... ;)

Böjtös Gábor



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5 pont



Otogi 2

Immortal Warriors



RAIKOH...

Az élőholt harcosnak, Raikoh-nak a démonok-fertőzte középkori Japánban tett felszabadító harca, a Myth of Demons számomra a tavalyi év egyik nagy meglepetése volt. A játékot eleve a témaválasztás és az élvezetes, roppantmód szórakoztató történetvezetés, valamint az egyszerű európai szemlélő számára bámulatra méltó környezetben játszódó, mindemellett ízlésesen prezentált játékmenet emelte ki a többi mezei hack'n slash, azaz üsd-vágd akció-őrület közül. Az első résszel való maximális elégedettségem okán a nemrégiben a boltok polcaira került folytatással szembeni elvárásaim is felettébb magasak voltak. A történet nem sokkal a szótlan, addig magányos harcos Raikoh és Michizane varázsló, a pokol seregeinek vezére közötti végső, Mennybeli összecsapást követően játszódik. A történet kezdetekor Japánt újra a démonhad sötét árnya fenyegeti, így a még időben észbekapott papnő, Seimei újjáéleszti Raikoht és felkéri legendás erejének és varázstudásának újbóli bizonyítására. Rajta múlik ugyanis a Szigetország további sorsa…

...A TÖBBI HALHATATLAN...

Az első és legfontosabb változás a játékban, hogy valójában nem csak az első rész központi figurájának, hanem egy egész kis csapatnak a vállán nyugszik a démonok kipusztításának terhe. Összesen fél tucat játszható karakterrel találkozhatunk a játékban. A már említett Raikoh és Seimei mellett a leginkább valamiféle Dr. Moreau teremtményre hasonlító, villámokat szóró, fürge Tsuna, a brutálisan erős, ellenfeleit messzire hajító, azonban lomha mozgású baltás harcos Kintoki, a kaszával jól bánó, ellenfeleit megfagyasztó Sadamitsu és egy óriási fának a gyökérre emlékeztető varázsló, a messzire repülő Suetake áll csatasorba szülőföldjének védelme érdekében.

MARTIN BELESZÓL!

Számomra ez az új rész a szó legszorosabb értelmében (nem negatív értelemben) véve tök dettó ugyanolyan, mint az előző. Egy klasszikus folytatás: új pályák, új szörnyek, de egyébként minden ugyanaz. Jót mosolyogtam, amikor egymás mellé tettem a két játék dobozát: az egyik kék, a másik sárga, de még a design is ugyanolyan.

Egyes pályákon szabadon választhatunk közülük, de van, mikor előre meghatározott karakterrel kell végrehajtani az adott küldetést.

Az irányítás szinte semmit nem változott, ami nem lenne feltétlenül rossz, de sajnos azt kell mondjam, hogy már az előző rész számlájára is kiküszöbölendő csorbaként felrótt kamerakezelési hiányosságok is átöröklődtek a Myth of Demons-ból. Az A az ugrás, a B a könnyű, míg az Y az erős támadás. Varázsolni az X gombbal, ellenfeleket lockolni a bal ravasszal, nekifutni pedig a jobbal lehet. A jobb karral a kamera látószögét lehet változtatni (sajnos az invert módot nem lehet átállítani), a bal karral pedig a szereplőt lehet irányítani. Ez utóbbi kar lenyomásával egyébként a kamerát egy csapásra be lehet húzni a karakter háta mögé, valamelyest enyhítendő a – legalábbis számomra – szokatlan kamerakezelés kínjait. Az alap irányításnál maradva érdemes még megjegyezni az A gomb kiváltotta ugrást követő, a különféle karaktereknél különböző technikát igénylő Y / B kombinációt, mellyel – hasonlóan az A-val való ugrást követő folyamatos nyomva tartásához – hosszabb ideig lehet lebegni, illetőleg magas helyekre lehet felugrani. A játék szanyező, hisz a menet közben felszedhető orbokkal tölthető tulajdonságok, mint például az erő, az állóképesség, az ügyesség fejlesztése tapasztalati pontok függvényében történik. Ugyanezen elv alapján, tehát a begyűjtött pontok (Hit) függvényében lehet új fegyverekhez, varázslatokhoz jutni az egyes pályaszakaszokat összekötő menürengetegben. Ebben a rendszerben lehet egyébként pályát váltani, a misszió elvégzendő feladatainak leírását és a játékosra váró szörnyűségeknek a bemutatását áttekinteni, menteni, stb.

...ÉS A DÉMONOK

Az egyes szintek indítása előtt áttekinthető, hogy miféle ellenfelekkel kell majd megküzdeni, így könnyebbé téve a döntést az induló karakterünk személyét illetően. Persze legtöbb esetben maximum az lehet a döntő szempont, hogy melyik emberünket tápoltuk erősebben, vagy esetleg az, hogy melyik a szimpatikusabb erő / sebesség arány szempontjából. Tulajdonképpen bármelyikkel végig lehet tolni a játékot… félelmetes amúgy a démonsereg változatossága: a papírsárkányszerű ghoulok, hatalmas, lávát köpő pókok, csontvázak tömkelege, szárnyas repkedő démonok hegyei, gonosz lelkek, életre kelt agyag-







vatosságát a szép számú – egy híján harminc – hosszabb-rövidebb, helyenként főellenségekkel tarkított szint mellett a hatféle karakterrel történő végigjátszás garantálja; a többszöri nekiveselkedéshez szükséges inspirációt az egyes karakterek egymástól nagyban eltérő fejlődési irányai és varázslatai, valamint fegyverei, kombói és speciális támadási formái garantálják.

A jobb alsó sarokban látható grafikus interfész minimális változáson ment keresztül, ennek megfelelően az életerőt a sárga, a mágikus pedig erőt a kék csík, míg az életek számát a sárga pöttyök jelzik. Amennyiben sokáig tétlenkedünk egy-egy pályán, úgy életerőnk fokozatos csökkenésnek indul, úgyhogy az adott pályák feladatait a lehető legrövidebb idő leforgása alatt, a lehető legtöbb ellenséges szörny likvidálásával kell végrehajtani. Ez már csak az értékelés szempontjából, de a karakterek fejlődése szempontjából is lényeges téfigurák mellet ismét szép számmal ütközünk főellenségekbe, csak hogy a fejnélküli lovast, a pókkirályt, vagy az első részből már ismerős sárkányt említsem! Sok játéknál említem, hogy a nehézségi szint menet közben hullámzik – hol erősödik, hol gyengül a játékmenet feszessége – itt azonban elmondható, hogy ez a hullámzás kimondottan szembeötlő!

Grafikai szempontból az első rész csodálatos hangulata az alapvető jellemvonása a programnak. Ismét festményszerű, cikornyás japán jelekkel tarkított menük között bolyonghatunk, pompás színorgia kellős közepette. A játék menet közben már nem annyira szép, megmondom őszintén, hogy emlékeimben ennél szebb kivitelezésű első rész él! A legnagyobb gondom a táj és a tereptárgyak kidolgozottságával akadt, túlzottan recések az élek és a textúrák is lehetnének szebb felbontásúak. Az összhatás persze megint meggyőző, ha nem is kiváló: a hack'n slash stílus jeles képviselőjeként karakterek tucatjait mozgatja képfrissítési hibák nélkül (legalábbis nagyon ritkán akad), illetőleg szinte minden tárgyat, legyen az a legkisebb gyertyatartó, vagy a legnagyobb sziklaépület elemeire lehet bontani látványos effektparádé kíséretében! A zenék és hangok közül most talán csak a címadó dalt emelném ki, érdemes legalább egyszer végighallgatni…

Mint az látható méltó utód követte a zseniális első részt, csak a kamerakezelés és a grafika feljavítása lehet a következő epizód fejlesztői előtt álló nagyobb feladat. Úgy veszem észre ugyanis, hogy játékmenet-tervezés és történetírás / történetmesélés terén egyáltalán nem szűkölködnek az ötletekben…

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

O.TO.GI 2: IMMORTAL WARRIORS

SEGA / FROM SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, dd 5.1
2 mentés 5012 blokk, hdtv

✔ továbbra is egyéni ízű és stílusos, többféle játszható karakter
× lehetne szebb is, kamerakezelési gondok

8 pont

A LEGVÉGSŐ KÜZDELEM

A Dead Or Alive széria még a 32 bites korszakban (Saturnon és PS1-en) indult meg, 1997 körül. Az első rész főként a gyorsaságával, a játékmenetével, a grafikájával, no meg a csinos hölgyek bájaival szerzett komoly elismerést magának, de minden pozitívumának ellenére a sikerét beárnyékolta egy konkurens játék – a PS-en futó Tekken szériát ugyanis nem múlhatta felül. A DOA második része 2 évvel később – a 128 bites konzolok kezdeti korszakában (1999 után) – jelent meg először japánban Playstation 2-re, majd az USA-ban Dreamcastra. A grafikai fejlődés elképesztő volt, csakúgy, mint maga a játék. A sorozat a DOA 2-vel végre kezdte elérni végleges formáját. Sajnos Dreamcaston megint csak nem élvezhetett teljhatalmat, hiszen az akkoriban megjelent SoulCalibur a maga idejében hibátlannak és tökéletesnek számított. Playstation 2-n pedig először a Tekken Tag Tournament, majd később a Virtua Fighter 4 jelentett komolyabb konkurenciát. Mindettől függetlenül a második rész mind a mai napig nagyon szép és hangulatos stuffnak számít.

A harmadik rész egy vadonatúj, független, bivalyerős konzolra készült, ahol a sorozat végre kiélvezhette egyeduralmát. A Dead or Alive 3 a Halo-hoz hasonlóan kulcsfontosságú játék volt, hiszen talán ők ketten határozták meg leginkább az Xbox kezdeti sikerének mértékét. Kezdettől fogva „nagybetűkkel" reklámozták (demonstrálva vele az Xbox képességeit). A végeredmény a konzolokon elérhető legszebb arcade verekedős játék lett. A karakterek és a pályák (a legszebb talán az erdő és a tengerpart) realisztikus kidolgozottsága magával ragadó. A DOA 3 lényegesen nem változott az előző részhez képest, hanem annak sémáját követve, de a korábbi részeket grafikailag felülmúlva, és további mozgásokkal kiegészítve vitte tovább a szériát. Egyetlen komolyabb hibája volt, amiért sokan le is húzták, hogy amíg az igazi áttörést a második rész hozta, addig a harmadik rész elsősorban csak grafikailag különbözik tőle, de gyakorlatilag majdnem ugyanaz a két játék. De attól még a DOA 3 annyit ért, amennyit ért, és egyáltalán nem vagyok biztos benne, hogy minden X tulajnak van DC-je, vagy PS2-je.

Ennyit a DOA játékok történetéről. De mi a helyzet az új **Dead or Alive Ultimate**-tel ? Már tavaly óta keringenek hírek a neten egy új verekedős DOA játékról, a (korábbi nevén) DOA Online-ról. Sokat nem lehetett tudni róla, csak pletykákat, miszerint az első és a második rész is játszható lesz rajta, de az biztos, hogy majd kap Xbox Live támogatást. Aggódni semmiképpen sem volt okunk, hiszen a Tecmo/Team Ninja/Xbox nyerő hármas már eddig is olyan játékokat szült, mint a DOA 3, DOA Xtreme Beach Volleyball, és a Ninja Gaiden.

Nos, végre lehullott a lepel.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

A játékhoz mellékeltek egy bonusz diszket is, ami teljes mértékben tartalmazza az eredeti első részt. Nem is néz ki rosszul ahhoz képest, hogy milyen régi! Külön érdekesség, hogy ezzel is tudsz Xbox Live-on keresztül játszani, akárcsak a fő játékkal.

De ne is foglalkozzunk többet az első résszel, hanem tekintsük meg a DOA 2 Ultimate DVD-jén beköszönő gyönyörű introt. Egy szomorú történetet láthatunk benne, többek között Ayane-ról és Kasumiról, akik gyerekkorukban még a legjobb barátnők voltak (valójában féltestvérek), majd később halálos ellenségek lettek. Mielőtt belekezdhetnél a játékba, csinálnod kell egy saját profile nevet. Az rögtön kiderül a menürendszerből, hogy *itt már minden az Xbox Live-ról szól.* Rengeteg különböző rekordot és statisztikát jegyez a játék a teljesítményünkről.

A játékmódok maradtak a régiek. Van ugyebár egy Story módunk, ami most azt a célt fogja szolgálni, hogy megszerezhessük a több mint száz titkos ruhát és a három titkos szereplőt. A Survivor és a Time Attack gyakorlásra, míg a Team Battle, a Tag Battle, no meg az egyszeri Versus inkább a multiplay-re lettek kiélezve. A Watch módban hosszú órákon át figyelhetjük két tetszőleges karakter látványos harcát. Ha belépünk a Story módba, rögtön kiderül, hogy itt valójában a második részt dolgozták fel. Azért az látszik, hogy ez csak irányelv volt, hiszen a játék sokkal inkább hasonlít a DOA 3-ra, és csak néhány felújított pályát találunk a második részből, és vagy egy tucat újat. Kétfajta pálya van. A Story módos pályák többszintűek. Ezeken igen látványos zuhanásokat lehet produkálni. :) A multiplayer pályák egyszerűbbek, és nem is olyan látványosak, de itt nem is lehetne megoldani pl. a Tag Battle-nél, hogy amíg egyikünk leesik, a társunk fent várakozik. Nyílván ezért nem lehetnek többszintűek ezek a pályák.

A grafika első megjelenésre nem tűnik sokkal szebbnek, mint a DOA 3-ban látottak, ez különösen igaz a karakterekre. De ha megfigyeljük a pályákat, bámulatos, hogy mennyi objektum mozog rajtuk. Gyakorlatilag saját életet élnek. Egyik kedvencem talán a szaffaris pálya, ahol a háttérben oroszlánok és elefántok lebzselnek. A neten látható volt még korábban a játékról egy látványos intro, amint az egyik harcos látványosan nekivágja a másikat egy elefántnak, az meg két lábra ágaskodik. Egy másik gyönyörű pálya, talán egy kínai dojo mögött helyezkedik el, de nem is ez a lényeg, hanem az a gyönyörű fény-árnyék effekt, amit az eső és villámlás közben produkál a grafikai motor. (Itt megemlíteném, hogy Xbox Live keresztül a játék grafikája állítólag alig különbözik a normálistól, ami azért nem kis dolog ilyen szemrevaló pályák és gyors akciók mellett.) A bájos hölgyek természetesen még mindig ugyanolyan gyönyörűek, sőt, ha lehet, még szebbek. És természetesen továbbra is szemtelen módon megvillantják a fehérneműjüket. A szereplőket most inkább nem mutatom be, mivel ezt Reiker úr már megtette a DOA 3 cikkében, helyette inkább megismertetek veletek néhány küzdőstílust.



A HARCI STÍLUSOK

Igen nagy tisztelője vagyok a harcművészeteknek, és többek között ezért is szeretem a DOA játékokat, hiszen az alkotók mindig is nagy hangsúlyt fektettek a különböző harci stílusok felvonultatására. A karatét, jeet kune do-t, és a birkózást csak érintőlegesen, de az ökölvívást, thaiboxot és a ninjutsut évekig tanultam. A biztonság kedvéért azért elővarázsoltam egy tonnányi kupac alól az egyik remek ősrégi harcművészetes könyvecskémet, és utána néztem néhány dolognak a neten is, ugyanis szerettem volna nektek is röviden bemutatni néhányat a játékban prezentált harcművészetekből:

Muay Thai (Zack): Thaiföld ősi harcművészete. Rendkívül egyszerű, lényegre ható, és hatékony.

Az alig egy tucatból álló alapgyakorlatok az ököllel, könyökkel, térddel, és sípcsonttal /

Lábfejjel / talppal végrehajtott egyenes és köríves ütésekből / rúgásokból áll. Fájdalomküszöbüket, csontjaik keménységét, és kondijukat a végletekig kifejlesztik. A stílus másik jellegzetessége, hogy míg sok más harcművész egy mindent eldöntő ütés/rúgás bevitelére koncentrál, addig a muay thai-ban ütés- és rúgáskombinációk sorozatát gyakorolják elsősorban.

Hosszú évszázadokon át sötét kriptákban küzdöttek meg egymással a harcosok. Kezüket durva kengyelbe csavarták, bekenték gyantával, majd üvegszilánkba mártották. Védőfelszerelésként csupán egy kókuszdióhéj szolgált ágyékvédőnek, szabályok pedig nem nagyon voltak. Átlag minden harmadik mérkőzésen meghalt a vesztes fél. Szerencsére ezeket a vérengzö harcokat idővel betiltották (legalábbis hivatalosan), kb. 1930-tól bevezették a bokszkesztyük használatát, és egy tradícionális sporttá alakították, ahonnan egyenesen vezetett az út egy küzdősport, a thaibox kialakulásához, amelyből sok – az USA-ban – kialakult stílus (pl. kickbox, freestyle) táplálkozik.

Ninjutsu (Kasumi, Hayabusa): A ninják harcművészete. Egyszerű közemberek alapították több, mint nyolcszáz évvel ezelőtt, akik megelégelték a szamurájok és shogunok általi kegyetlen bánásmódot. A ninják nagyrészt becstelen bérgyilkosok gyülekezete volt, és legnagyobb





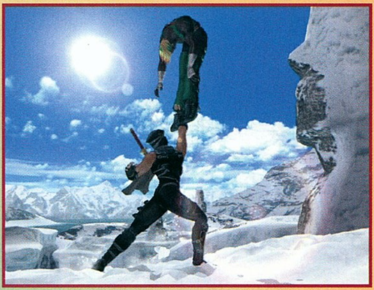












fegyverük a sötétség, és rejtőzködés volt. („nindzsa” = lopakodó, rejtőzködő.) Harci technikájuk egyetlen más harcművészethez sem volt hasonlítható. Bár az elején minden újonc tanult konkrét formagyakorlatokat, ezeket idővel elvetették. A kiképzés már csecsemőkorban megkezdődött. Titokban, sötétben edzettek, és így is támadtak az éj leple alatt, lopódzva. A stílus lényege, a bevett harci mozdulatok kijátszása volt (pl. szamurájoknál). Úgy is nevezik, „a piszkos trükkök művészete”. Testben és lélekben egyaránt törekedtek az emberi tűrőképességet messze meghaladó teljesítményre. A ninjutsu nem csak egy harcművészet, hanem életforma.

Tai Chi Chuan (Leifang): A kung fu Kína kulturális harcművészete, amely a belső nyugalom és békesség elérésének útja. Egyik stílusirányzata a Tai Chi Chuan, és a legenda szerint egy Chang San-Feng taoista bölcs nevéhez fűződik, aki egy saját készítésű mámoritaltól két napig mély álomba szenderült, és furcsa látomásaiban álmodta meg a harci technikákat. A gyakorlatok jellegzetesen hosszúak és szakadatlanok. A mozdulatok folytonos körforgásba olvadnak össze.

Karate (Hitomi, Ein): Ez a japán harci stílus Okinawa szigetéről származik. A karate szó jelentése: „üres kéz”, de természetesen számos testrészt is használnak hatékony fegyverként. Olyan blokk és ellentámadás sorozatokat tartalmaz, amelynek segítségével egyetlen harcos ártalmatlanná tehet egy egész csapat támadót. Az oktatók rendkívül nagy figyelmet fordítanak az etika és az önfegyelem betartásának a megtanítására.

Jeet Kune Do (Jann Lee): Bruce Lee által kifejlesztett kung-fu stílus. Jelentése: „megállított ököl útja”. Rendkívül gyors, de mindenekelőtt mentes mindenféle kötött formagyakorlattól. Amikor Bruce Lee Amerikában egy harcművész találkozón először prezentálta a stílust, a tradicionális harcművészetek képviselői kétségbe vonták egy ilyen „szabad” stílus hatékonyságát, amit végül azzal bizonyított, hogy bárkit legyőzött a ringben hatvan másodpercen belül.

IRÁNYÍTÁS

Szeretnék néhány sort írni az irányításról is, mivel az eddigi részeknél erre még csak érintőlegesen került sor. A DOA játékoknak jellegzetes a küzdőstílusa. Viszonylag kevés gomb áll a rendelkezésünkre, de ezekből rengetek mozgáskombinációt lehet előhozni. Mégis sokkal inkább azon van a hangsúly, hogy a megfelelő ritmusra ráérezz a harc közben. Ennek az az előnye, hogyha ezt megtanultad, akkor gyakorlatilag bármelyik karakterrel jól fogsz tudni verekedni. (Persze ettől még lehetnek kedvenc harcosaid.) Véleményem szerint érdemes először végigcsinálni a Sparringon belül egy teljes Exercise-t, amely karakterenként végighalad az összes mozgáskombináción, a kiválasztott emberkével.

Három fő gombunk van, melyeket tetszőleges gombokon elhelyezhetünk: Punch, Kick, Free. Én a bal ravaszra szoktam kitenni az F+K kombinációt (erős rúgás), a jobb ravaszra pedig az F+P-t (elkapás). Minden gomb analóg, és itt most már ráadásul három fokozat is van a lenyomás erősségét illetően. Véleményem szerint ezeket a gyakorlatban szinte lehetetlen pontosan betájolni, talán csak a ravaszokkal lehetne, de azokat meg nem lehet gyorsan nyomkodni. Mindenesetre ha kombózni szeretnénk, az sok kis apró gombnyomkodással érhetjük el. Három fajta támadás létezik aszerint, hogy közben merre húzzuk a kart: magas, normál, mély. A Free gombbal, vagy hátrálással védekezhetünk. A P+K egy nagyon erős támadás. Nagyon fontosak még az ellentámadások (Counter). A karate stílusra jellemzően itt is érdemes egy megkezdett támadásnak, egy gyorsabb ütéssel elébe vágni. Egy másik lehetőség, hogy megpróbálunk ráérezni, hogy az ellenfél mély, normál, vagy magas támadást hajt végre, és az annak megfelelő irányba (jól időzítve) hátrahúzva a kart, kiegészítve a Free gombbal, egy speciális ellentámadást hajthatunk végre. Az ellentámadás mindig többet sebez a normálnál. Ha még kezdő vagy, fogadd meg a következő tanácsokat is: a lomhább ellenfelekkel közelharcban vívj, a fürgébbeket próbáld meg magadtól távol tartani. Már akkor kezdj el mozogni, amikor kimondják a „Ready”-t. Gyakorold be a támadások időzítését, hogy azokat pontosan akkor tudd végrehajtani, ha kimondják „Fight”-ot. Mindig változatosan támadj (ütés/rúgás/mély/normál/magas), hogy összezavard ellenfeledet. Ha a földre kerültél, mindig normál, vagy mély rúgással kelj fel. Ennek megfelelően te is óvakodj az éppen felkelő ellenféltől.

TITKOS RUHÁK, ÉS KARAKTEREK

Ha elő akarod hozni Hitomit, Baymant, és Tengut, az összes karakterrel legalább egyszer meg kell nyerned a Story módot, de velük csak az egyéb játékmódokban játszhatsz, a Story módban nem. Ahhoz, hogy előcsaljuk a különböző ruhákat, nem kell mást tennünk, mint számtalanszor végigjátszani a Story módot különböző nehézségi fokozaton. A legutolsó néhány ruha csak hard fokozaton hozható be, de ezek már általában csinos fürdőrucik a DOA Xtreme Beach Volleyballból, úgyhogy érdemes. Összesen 133 megszerezhető ruhát találunk, természetesen nem beleszámítva a karakterenként már meglévő 2-2-t. A titkos karakterek ruháját a Time Attackban szerezheted meg.



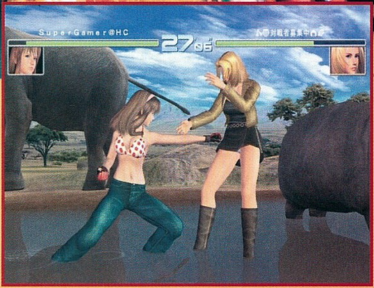














VÉGSZÓ

Ha nagyon tömören akarnám jellemezni a játékot, akkor azt mondanám, hogy a DOA Ultimate a második rész felújítása a DOA 3 továbbfejlesztett grafikai motorjával. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, hiszen ami a hasonlóságot illeti, az csak annyiban nyilvánul meg, hogy a Story mód küzdelmei közötti bejátszások, és az ellenfelek nagy részének sorrendje, és a harc előtti beszólogatások szinte majdnem teljesen megegyeznek a DOA 2-ben látottakkal és hallottakkal.

A grafika talán látszólag nem annyit fejlődött a DOA 3-hoz képest, mint azt talán elvárhattuk volna 3 év után, de azért sok új pályával találkozhatunk, amelyek nagyon dögösen néznek ki, és a környezet, amiben küzdünk, gyakorlatilag saját életet él. A sorozat eredeti első része, amit egy bonusz lemezen mellékeltek, talán csak az igazán fanatikus retro rajongókat fogja komolyabban lázba hozni, de a több mint 100 megszerezhető ruha annál inkább leköti majd hetekig a játékosokat, főleg hogy akadnak közöttük szép számmal fürdőruhás modellek is, hogy tovább fokozzuk, az amúgy is gyakori (a DOA stílusára jellemző) apró erotikus megnyilvánulásokat

A DOA Ultimate jelenleg messze a legszebb konzolos verekedős játék. Ilyen gyönyörű pályák mellett bármilyen más bunyós stuffot szégyen mutogatni. A harcok még mindig ugyanolyanok, mint a DOA 3-ban, vagyis még mindig a ritmus számít elsősorban. De a látszólag kevés gombbal rengeteg különféle kombinációt és mozgást csalhatunk elő, és gyönyörűen kidolgozott animációk keretében hajthatjuk végre azokat. Ahogy Böjtös kolléga úr mondta egyszer, a DOA 3-ban „művészet harcolni”. Tökéletesen egyetértek. Csak kár, hogy nem mindenki látja így. Csipi szerint például „egy ratyi két gombot nyomkodós stuff”. Badarság. Én azt hiszem, hogy végre kellő tiszteletet harcolt ki magának a sorozat, és azt sem kell már a szemére vetni, hogy nincsen akkora múltja, mint más, talán híresebb bunyós címeknek (pl. Mortal Kombat, Tekken), amelyek szerintem ma már egyáltalán nem is teljesítenek olyan jól, mint fénykorukban. Mindenesetre annak ellenére, hogy a párommal már rongyosra játszottuk magunkat a DOA 3-mal, nagyon jól elvoltam az Ultimate-tel, és sokáig lekötött a ruhák gyűjtögetése. És már csak azért is megadom rá a kiérdemelt pontszámot, mert a DOA 3 már megkapta a magáét annakidején a kevés változtatásért.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Bár a játékkal egy percet sem fogok nyomulni, ezt a cikket az első betűjétől az utolsóig élveztem, főleg a küzdőstílusok bemutatóját. Szeretek új információkat megtudni számomra ismeretlen témákban, de még jobban szeretem, ha ezeket a cikkekben megosztják a tesztelők az olvasókkal is.

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

TECMO / TEAM NINJA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, (8 online), dd 5.1, 16:9
xbox live, headset

✔ a legszebb verekedős játék, rengeteg titkos ruha
✕ elvileg többet is fejlődhetett volna

9 pont

A LEGENDA FOLYTATÓDIK

PROLÓGUS – BÖJTI

November vége… Egy tipikus agglegénylakás a helyszín. Unokatestvérem otthona. A nagyszoba közepén egy asztal, rajta három tévével és három X dobozzal. A sarokban pizzás dobozok, tartalmukat már régen elpusztítottuk. *A szalámis, paprikás finom volt. Kár, hogy újra csípni fog… de ez már egy másik történet. ;)* Hatan ülünk, fekszünk a rögtönzött játékasztal körül. Mindannyian valamelyik tévé képernyőjére fókuszálunk. A sajátomon egy Silver nevű Master Chief másolat szaladgál ide-oda. Igen, az ott én vagyok. A gépekben pörgő korong címe pedig: **Halo 2**. Egy kisebb partival ünnepeljük a megjelenést és Zoli születésnapját. Nem mellesleg, így tesztelem a multit. Összpontosítok emberemre, aki lassan becserkészi új áldozatát. Lain feje a célkeresztemben, rövidesen halk pukkanás, a préda páncélzata felvillan a találat hatására… nem bízok semmit a véletlenre, kap egy plazmagránátot is. Ennyi volt. Vége. Már csak ketten vannak a megszerzendő zászló közelében. Hirtelen indulattal berontanék a helységbe, ahol rejtőznek, de agyamba villan az ősi mondás: *Festina lente!* Avagy… lassan járj, tovább élsz! És mennyire igaz. Lassan Zoli is megérkezik, és így már két oldalról támadhatjuk be a kis társaságot. Ketten a kettő ellen. Szemtől szemben. Kisebb tűzpárbaj után szitkozódás, és kontrollerek csapkodása hallatszik. Zsoze várakozva álldogál a bázis kijáratánál. Mikor meglát minket, elmosolyodik… azután a mosoly vigyorrá változik, ahogy meglibben előtte a vállamon pihenő zászló. Hamarosan elégedetten dőlhetünk hátra, hiszen az állás 3:2-re változott. A mi javunkra. Jól indul az összecsapás, de reggelig még rengeteg dolog történhet. Ahogy aztán történt is. Újabb maratoni Halo parti résztvevői lehettünk… köszönet érte barátaimnak, akik eljöttek, és legfőképpen örök hála a fejlesztőknek. Egy élmény volt…



A HALO JELENSÉG – DAE

Jason Jones projektvezető számára még életében szobrot fognak emelni. Neki és csapatának, a Bungie-nak köszönhető ugyanis a második konzolgeneráció egyik első, megkérdőjelezhetetlen jelentőségű szoftver-mérföldköve, a Macintoshos / PC-s RTS-ből Xbox nyitójátékká avanzsált FPS, a legendás HALO. Ez volt az első igazi olyan nem személyi számítógépre készített belső nézetes lövöldözős program, amely elkészültével bizonyító erejű és ami a legfontosabb, hogy megcáfolhatatlan tények tucatjait sorakoztatta fel a stílusbeli játékok konzolos létjogosultságának a bizonyítása érdekében. A program nem más, mint a hardverek fejlődésnek betudható szemet gyönyörködtető, hallójáratokat gyengéden masszírozó audiovizuális *evolúció* és a senki másnak, mint a Bungie-nak köszönhető, hangulatos tudományos-fantasztikus háttértörténetet magáénak tudó, impresszív single player játékmenetű – masszív multiplayer támogatással megkoronázott – *revolúció* találkozása. Akinek az általa nyújtott örömökben nem volt része csakis magára vethet, bár megjegyzem, soha nem késő bepótolni a hiányosságot, hiszen még mint launch game is felveheti a kesztyűt bármelyik jelenlegi hasonszőrű alkotással szemben. Hogy is ne vehetné, hisz a videojáték történelemben – bárki bármit is mond – örökérvényű címmé nőtte ki magát a HALO.

Tapintható rajongásomnak még csak véletlenül sem már az első rész megjelenését is messze megelőző, az utóbbi években pedig robbanásszerűen elszabadult hype a forrása. Elismerem, hogy sokakat nyilvánvalóan a szájhagyomány útján terjedő istenítés sarkallta a program megvételére, viszont ez esetben inkább adok az általuk megfogalmazott, konkrét gyakorlati tapasztalatokból fakadó véleményekre, mintsem az örökösen fanyalgó, a program első pár bevezető szintjéből többet nem ismerő *„szerintem emberek”* megalapozatlan képzelgéseire. Tegyük félre a szurkálódást, nem áll szándékomban egyetlen, az alkotással valamilyen – számomra viszont érthetetlen – oknál fogva nem szimpatizáló gamert sem magamra haragítani, koncentráljunk inkább a feladatomra. Arra a nyomasztó súlyú feladatomra, miszerint az elvárásoknak megfelelő, tehát a lehető legteljesebb mértékben objektív képet adnom egy olyan szórakoztatóipari termékről, amely a megjelenését követő rekordbevételek ellenére az eladások darabszámának a tekintetében – ha nem is mélyrepülésbe kezdett, de – egyértelmű visszaesést mutat.

A HALO ÉS ÉN – BÖJTI

Évekig nem is tudtunk róla. Évekig nem is érdekelt minket. A Bungie eredetileg egy külső nézetes RTS-t szeretett volna kreálni. Számítógépre. A célplatform nem a mi asztalunk… talán ezért sem érdekelt senkit a téma konzolos berkekben. Azután a Microsoft bejelentette az X dobozt… hozzá pedig a páratlan élményként hirdetett Bungie programot. A külcsín megváltozott, ahogy a szerkezeti szisztéma is. A játék neve Halo lett… stílusa pedig: FPS. Hogy úgy mondjam… belső nézetes lövölde. Az előzetesek kurtán durvák voltak, azután végre mi magunk is kipróbálhattuk, mi igaz az egészből. Szinte minden az volt. Hihetetlenül kidolgozott mesterséges intelligencia, alapjában nem rossz történet, egy teljesen sajátos világ, és egy olyan főhős, akinek a bőrébe nem volt nehéz belebújni. Elvégre ritkán láthattuk kívülről, akkor pedig soha nem látszódott arca a csillogó-villogó sisak alatt. Akár a mi arcunk is megbújhatott volna mögötte. Szóval a Halo siker lett. A géppel együtt fogyott, ami azt jelenti, hogy a többség a gép mellé ezt a korongot is magáévá tette. Így tettem én is. Az élmény nem volt semmi. Az első egy hétben egyedül toltam végig, azután felhívtam unokatestváremet, és ketten küzdöttünk kooperatív módban a gép ellen. Ez hónapokig ment. Az igazi csoda akkor történt, mikor több ismerősöm is vett X-et, és kipróbáltuk a „több gép összekötése” című mesét. Három tévé, három doboz, hat ember. Ha tizennégy óra nonstop játékot mondok, akkor az nem túlzás. Mindenki-mindenki ellen, két csapat közötti hentelés, vagy zászló elrablása a másik bázisról. Reggelre azt sem tudtuk, hol vagyunk. Innentől kezdve baráti társaságunk minden tagja csak azt várta, hogy mikor lesz a következő Halo parti. Ha jól számolom, ennek közel két éve már. Az igazi csoda: a korong azóta pörög a játékosok gépeiben. Ez nem csak három napig tartott. De hogy mi a varázsereje? Nem tudnám pontosan kifejteni. Aki látta már, vagy játszott vele, az tudja. A tényleg ragyogóan vezetett történet és a cselekmények változatossága. A gyönyörűen kidolgozott helyszínek. Az, amikor egy vízesés mellett elfutsz, gyönyörködsz a fán átsütő napsütésben, miközben kis ellenséges repülők szállnak el a fejed felett, és utána megfordulnak, majd tüzet nyitnak rád. Az, amikor egy tenger partján ledobnak téged pár katona kíséretében… csodálatos hősi zene szól, és a csapat együtt indul meg a sziklák között bujkáló Covenant haderő felé. Robbanások, lövések, repkedő holttestek, és parancsok ordítása, miközben mindenki jajveszékel, vagy bíztatja társait. Leírni nem lehet az élményt. Hogy hibátlan lett volna? Nem mondhatnám. Bizonyos pályaszakaszok túlságosan (és értelmetlenül) hosszúra nyúltak. Csak sétáltunk és sétáltunk, de nem történt semmi érdemleges. Sokaknak nem tetszett az sem, hogy egyes pályarészek sokat ismétlődtek. A Könyvtárban mondjuk már nekem is kihullott a hajam, de egyébként nem annyira zavart. A hangulat kipofozta ezt a kis apróságot. Online játék nem volt, de akkor még a Live rendszer is csak elméleti szinten működött. A system link azonban kárpótolt mindezért. Gondoljon bele mindenki… mondjuk négy (nagyobbacska) tévé, és négy gép van összekötve. Tizenhat játékos osztja egymást úgy, hogy tudja, ki van a másik oldalon… Valami eszméletlen. Tény… jól összemelegedtünk mi ketten. Ezért is vártam nagyon a folytatást. Így amikor eljött a nagy nap, kölcsönös tisztelettel, és kíváncsisággal néztünk végig egymáson. A két régi ismerős, az összeszokott páros. *A Halo és én…*

AZ ŐSZ PILLÉRE – DAE

A távoli jövőben, nevezetesen az Úr 2552. esztendejében járunk: a végsőkig kimerült energiaforrások távoli galaxisok modern Kolombuszaivá tették az emberi fajt, így addig ismeretlen, idegen civilizációkkal való konfrontáció elkerülhetetlen volt. A helyzet akkor vált tarthatatlanná, amikor az emberiség leigázását maguk elé célul kitűző, szövetségbe tömörült idegen invázió előtt az ellenük vé-







dekezésül – a SPARTAN, majd annak a folytatásában tökéletesített project keretén belül – kifejlesztett cyborg-ember hibridsereg Föld-közeli bázisának, a Reach kolóniának a koordinátái ismertté válnak. A katonai telep felszámolását követően a Föld felfedezését megelőzendő a Pillar of Autumn nevű űrhajón, fedélzetén az utolsó SPARTAN zsoldossal, Master Chieffel és egy maroknyi túlélővel hipertér-ugrások általi macska-egér játékba kezd a Föld, mint az utolsó mentsvár felfedezését és lerohanását megelőzendő. A galaktikus fogócska közben talál rá a csapat az idegenek szuperfegyverére, a HALO-ra, melyet Master Chief egyszemélyes seregként meg is semmisít.

A Szövetség szent városa, High Charity

Az idegenek triumvirátusának óriási szent űrbázisán izzik a levegő. Az Inkvizíció, élén a Nagyságos Vezetővel – jó szokásához híven – rögtönítélő bíróságként mondja ki az ítéletet Arbiterre, az elit faj vezérére: *bűnös*. A flood nemzetség elleni védekezés hevében fő feladatát szem elől tévesztve futni hagyta az Ősz Pillérét. A hajót, melyen egy emberek alkotta rebellis csapat, élén a SPARTAN II harcossal, a Démonnal felfedezte a HALO helyzetét. Hiába követte a Vezérek parancsait, jobban oda kellett volna figyelnie, sokkalta jobban. Az emberi faj lábával bemocskolta a Szent Földet, megfertőzte és rövid idő leforgása alatt felégette azt. Az Eretnek képtelen volt a megfékezésükre, minek eredményeképpen a HALO most romokban hever. Bármennyire is akarja, nem folytathatja harcát az emberiség elleni küzdelemben, sőt bűnhődnie kell: testét megbillogozzák és az idők végtelen örvényén át való sínylődésre ítélik High Charity egy sötét börtöncellájában. A Nagy Utazás nélküle kell, hogy végbemenjen. Elvileg…

Az Ősz Pillére, Földi Védelmi Platform 2552/10/20 (katonai időszámítás szerint)

Master Chiefet az idegenek Démonként tartják számon, az emberek között viszont legendák szólnak róla. Ezeknek a legendáknak természetesen van valóságalapjuk, hisz Cortana, a bájos fedélzeti tiszt virtuális képmásának koordinálásával és instruálásával sikerült megfékezniük a Szövetség támadását, sőt megsemmisítették féltett szuperfegyverüket, a hatalmas napgyűrűre emlékeztető – innen a név – HALO-t. Elismerésük nem marad el, a védelmi platformon emelkedett ünnepi hangulat uralkodik. Valami azonban mindig közbejön: a Covenant flotta minden eddiginél koncentráltabb támadást intéz a bázis ellen, így nincs idő önfeledt mulatozásra. Chiefnek ismételten nagy szüksége lesz továbbfejlesztett MJOLNIR páncélzatra…

A HALO VISSZATÉR – BÖJTI

Bekövetkezett a nagy visszatérés. A doboz motorja feldübörgött, és én csak hallgattam a már jól ismert dallamok újrakevert változatát. Ahogy a kamera körbefordul a sötétkékbe öltözött erőmű felett, mintha megannyi angyal dalolna a mennyekből… gyönyörű muzsika. A zeneszerzők minden dicséretet megérdemelnek. Ennyire eltalált zenét utoljára az MGS2 esetében hallottam. Na de visszatérve a játékhoz… ültem, és bámultam magam elé, miközben a rövid bemutató lement. A szokásos móka volt, avagy bejátszottak pár pillanatot a történetből, illetve egy kevéske jelenetet a kooperatív és a multiplayer módból. Meg is jött a kedvem a játékhoz. Alkottam egy profilt. Neve Silver, a kiválasztott alany: Master Chief. *Hmmm, egy Elite harcost is lehet választani.* Ez fura. Különböző színek, páncélra kerülő emblémák közül lehet válogatni. Így aztán teljesen a saját szájunk íze szerint fog kinézni kedvenc hősünk. Kedvencem a vállon terpeszkedő kard. *Az olyan lovagos… vagy mi a fene.* Azt azért hozzátenném, hogy a kialakítás az alapjátékban nem oszt nem szoroz. Ez multihoz kell, de arra majd visszatérek később. Nos, megválasztottam a külsőt, majd átváltottam inverz irányításra. Innentől már nincs is más hátra, mint az, hogy valamelyik játékmódba belevessük magunkat. Elsőre jöjjön a kampány. Egy rövidke videóval kezdődik a Halo 2. Egy igen komolynak tűnő Covenant haderő támadja meg a támaszpontot. Hamar meg is kapjuk a parancsot: védjük meg az állomást. *Acta est fabula*… A játék elkezdődött. Megszokott módon haladok végig a hatalmas támaszponton. Mintha csak a Pillar of Autumn folyosóit járnám be újra. Kicsit csalódottnak is tűnök egy idő után. Jönnek a kis manók, az elitek, meg a sakálok, akik energiapajzs mögül szekálnak viszonylag pontosnak mondható lövéseikkel. A küllalak ugyan más (gondolok itt a támaszpont megjelenésére, berendezésére), de alapvetően nem változott a szisztéma… ez akár a Halo egy kezdése is lehetne. Ez lenne tehát a nagy legenda visszatérése? Ez lenne a mérföldkő, a példaérték? Szomorúan teszem félre picit a controllert, hogy levéshessem tapasztalataimat. Kicsit félek is a következendőktől. Páran alapból óvtak attól, hogy Halo 2 tesztet írjak. Mondták: vagy azért fognak szidni páran, mert szerintük keveset adok rá, vagy azért, mert szerintük túlértékelem majd. Tudjátok mit? Magasból pottyantok rá… nem a véresszájú X-eseknek, és nem is a véresszájú Sony-soknak írom a tesztet, hanem a játékosoknak, akik informálódni szeretnének.

KILL ALL COVIE BASTARDS! – DAE

Az biztos, hogy a HALO 2 – stílusosan – valóban az őszi videójáték-felhozatal egyik alappillére, de hogy ez a pillér mennyire állja majd ki az idők próbáját, azt nehéz előre megjósolni. A bevezető animáció – Arbiter felelősségre vonása – a játékban szereplő tizenöt pálya közül az első. Az első, egyben az első nem interaktív szint: egy animáció csupán. A második, a Pillar of Autumn fedélzetén való rövid látás – és páncélteszt pályaszakasz a pillanatnyi közjátéktól, azaz a kitüntetés helyszínére való utazástól – a Half-Life előtt való egyfajta sajátos tiszteletttételtől – és az ünnepléstől eltekintve már hozza az első rész hangulatát. Se többet, se kevesebbet; megint a „hát ez lehetne szebb is" érzésünk támad. Deja Vu. Normál fokozaton a játékban mint kés a vajban verekedheti előre magát az FPS-hez szokott harcos, és bár a nehézségi szint menet közben valamelyest hullámzik, de korántsem olyan nehéz, mint a Heroic és Legendary mód kihívása. Ez utóbbi nehézségi szinten a program által sajnos nem mért, de hozzávetőlegesen tíz órára tehető tiszta játékidő felszökkenhet közel harminc órára is. Brutálisan nehéz, de ezért szeretjük.

Nincs mentőláda, ne is keressétek, viszont a pajzs energiája gyorsabban töltődik fel. Az első részben a pajzsenergia alatti rovátkák szimbolizálták az életek számát, itt ez elmaradt. A checkpoint rendszer véleményem szerint szembetűnően el lett bénázva, egyes esetekben gyors egymásutániban többször is ment a program (a játékállás elmentése továbbra is csak a főmenübe kilépve lehetséges), sokszor viszont hosszas barangolást követően sem ad ellenőrzőpontot… Ez bosszantó! A zseblámpa energiacsíkját sem fogjátok megtalálni, mivel nincs is, bár nem mintha olyan sokszor szükség lenne rá: kicsit úgy éreztem, hogy töltelék opció csupán a pilács, funkciójának érvényesítése szinte mindvégig szükségtelen. A radar egyesek szerint visszalépés, szerintem viszont jól használható a szövetséges erőket sárgával, az ellenségeseket pedig pirossal jelző lokátor. A játékmenet single-player vonatkozásainak fő változásai ennyiben ki is merültek, de mivel az első rész egyjátékos módja szinte tökéletes volt, így bátran írom: jól játszható, pörgős game. Kiváló!

HÁBORÚ – BÖJTI

Később minden megváltozott. Ahogy MC kivetette magát az űrhajóból, és romantikusan összeölelkezett halált hozó ajándékával, amit beküldött az egyik ellenséges hajóba… a könny kicsordult a sze-

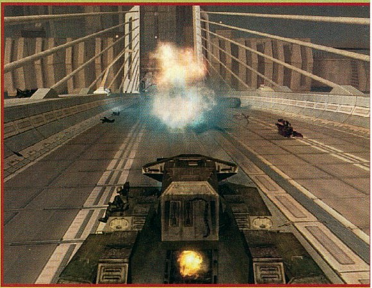




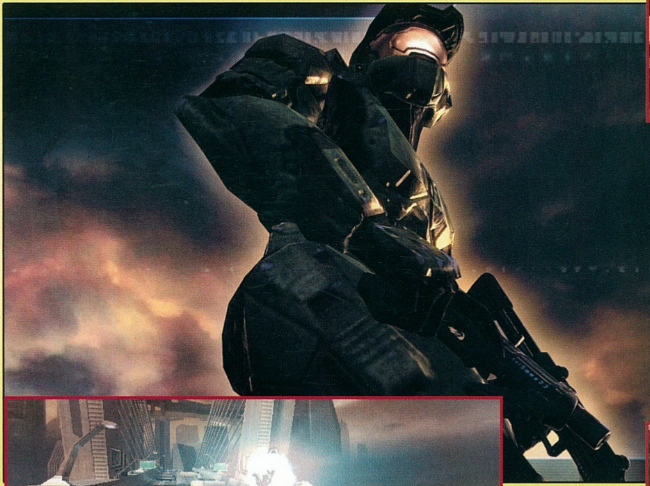


memből. Éreztem, lesz ez még jobb is. És most egy pillanatnyi szünetet kérnék, mielőtt folytatnám mesémet. Sokan szeretik használni a *spoiler* szót. Én nem szeretem. És nem is tudok vele mit kezdeni, ahogy azokkal a kérésekkel sem, mik szerint úgy írjunk meg egy-egy cikket, hogy spoilerek ne legyenek benne. Már elnézést, de nem írhatom le azt, hogy jó a játék, mert bizonyos dolgok tetszettek benne, bizonyos dolgok meg nem. Nem írhatom le, hogy jók a cselekmények, de ezeket semmiféle példával nem támasztom alá. A Halo 2 olyan nagy figyelmet kapott stuff, aminél ilyesmit nem engedhetek meg magamnak. Ténylegesen ki kell fejtenem bizonyos részleteit, különben az egész nem ért semmit. Maximum annyit tehetek, hogy figyelmeztetek mindenkit: vannak spoilerek a cikkben. De ne aggódjatok… annyi minden van a játékban, hogy meglepetés így is marad majd a Tisztelt Olvasónak. Akkor most folytassuk a történetet. A halálugrás után egy földi város romjai közt találom magam. Itt már kezd jóval hangulatosabbá válni az anyag. Én is egyre jobban oda tudok figyelni a részletekre. Ahogy megyek előre a történetben, egyre inkább feltűnik: rengeteg újítást eszközöltek a fejlesztők. Kezdésnek ott vannak a fegyverek. A pisztoly új formát kapott, ami azt jelenti, hogy a közelítést leszedték róla, így jóval pontosabban kell céloznunk, hiszen nem kapunk olyan segítséget, mint az első részben. A géppisztoly (nagyon zsír… ha valaki nem bírja uralma alá vonni, akkor össze-vissza fog vele kaszálni… pont úgy, ahogy az életben is), a sörétes puska, a távcsöves, vagy a rakétavető megmaradt… ahogy az idegenek plazmafegyverei is. Ám vannak új eszközök. Az ellenfelektől rettentően jól kezelhető távcsöves cuccost lehet elszedni. Nagyon pontos és nagyon halálos. Van még új plazma puska (szintén nem rossz), gránátvető, valamint az első részben is szereplő (de ott még nem használható) fénykard. Utóbbi nagyon jól használható közelharcnál. Van egy kis célzókája, és ha valaki ütéstávolságon belülre ér, akkor ez pirossá válik. Ilyenkor kell odasózni vele. Ha jók a reflexeink, akkor egy ütéssel kinyírhatjuk ellenfeleinket. Aztán ott vannak az új támadók. A Covenant sereg és a Flood megmaradt, ám a brutál nagy Hunter mellett egy másik nagyon veszélyes faj is megjelenik: a Brute. Ezek a (páncélos) gorillára emlékeztető alakok nagy csapatokban támadnak (főleg a játék vége felé), iszonyat erősek, és taktikázás helyett egyszerűen rád rontanak, hogy lazán letaroljanak. Nem egy élvezet velük összeakadni. Vannak még légy jellegű lények is, de ők sok vizet nem zavarnak, illetve összeakadhatunk a Tanács… de nem. Ezt nem mondom el, majd meglátjátok. A járművek is erősen át lettek alakítva. A dzsip (lehet vele dudálni) immáron két verzióban található meg. Az egyik a megszokott gépágyús, míg a másikon egy gránátvető van elhelyezve. Van egy új Elite harci gépezet… én csak csészének nevezem (Spectre), és leginkább az emberi dzsiphez hasonló. Nagyon ötletes dolog, hogy ki lehet szedni a járművekből az ellenséget. Bármelyikből. Csak meg kell nyomni az X-et a megfelelő pillanatban. Így akár még a hatalmas Wraith irányítását is átveheted (ehhez még egy gránátot is bele kell hajítani a gépbe). Iszonyatosan jó ez a megoldás. Mi van még? A figyelmes szemlélőnek már az elején feltűnik, hogy az Elite Arbier nagyon sokat szerepel az átvezetőkben. Plusz még a multiban is választható karakter. Nos… nem véletlenül. Pár pálya után már a történet részese lesz. Ő lesz MC mellett a másik főhős, akit irányítanunk kell. Így az emberi és a rebellis Covenant küldetések egymást váltva következnek majd. Ez a történetnek is ad egy kis pluszt. Utóbbiban lesz nem kevés kavarás. Olyan háború fog kialakulni, amihez hasonlót még soha nem láttam. A város után még lesznek nyugisabb helyek… például a prekolumbián művészeti jegyeket magukban hordozó romok. Lesznek hatalmas nyitott, és kisebb zárt terek is. Egy azonban közös… szórványos harcok, néha egy-egy gép beindítása, vagy tönkretétele. Ám a program utolsó negyedében minden megváltozik. Kőkemény harc alakul ki. Minden faj, minden ideológia kiveszi benne a részét. Mondhat bárki bármit a háborúról, szerintem az nem nevezhető annak, mikor egy kettő/három/négy fős csapattal fokozatosan haladunk előre és nyugodtan tisztogatjuk a terepet.

Az én értékeim szerint az a háború, ami a Halo 2-ben van. Az, amikor a hegyek között zúzunk előre egy csészében, és közben mindenhol Skorpió tankok, dzsipek, Wraith gépezetek, és Ghost, vagy Banshee rajok pusztítják egymást. A robbanások ide-oda dobálják a járművedet, miközben próbálsz életben maradni a gigászok csatájában. Vagy az, amikor két Hunter, és pár Elite, illetve Grunt van az oldaladon, és bekerülsz egy nagyobb csetepaté közepébe. Emberek, flood, és a brute sereg egyaránt részt vesz benne. Már azt sem tudod, ki kivel van, csak próbálsz túlélni. Na, ez a háború! A nagybetűs. Amikor nincs időd becélozgatni az ellenfeleket, amikor láthatóan nem csak te vagy a középpontban. Illetve egyáltalán nem te vagy a középpontban, mert csak egy apró porszemnek érzed magad, ami próbál megmaradni a viharban. Igen… ez a HÁBORÚ. Legyen élethű, vagy kitalált. És akkor még egy csomó dolgot nem is említettem. A sztori végére rendeződnek a dolgok, és bebizonyosodik egy újabb tanítás is: *Ibi semper est victoria, ubi concordia est.* Avagy… ott van a győzelem, ahol az egyetértés.















LIBRARY – DAE

Itt az idő, hogy a Man of Valorben tett utalásomról lerántsam a leplet! A HALO folytatásában idegesítően nagyokat lehet ugrani, a lehajlás viszont inkább egy görnyedt öregemberre emlékeztet. Ez a kijelentés nevetségesnek tűnhet, de a sokadszori elhalálozás után a továbbjutásba vetett hitét vesztett játékos – az idegen fajok egymás közti harcát is kihasználva – a quake-elés technikájával könnyedén pörgethet ki egyes pályaszakaszokat anélkül, hogy akár egyetlen lövést is leadott volna. Kár, hogy át lehet futni néhány pályán vagy annak nagyobb szakaszán, akárcsak a Snake Eater demojában (Kojimának szerencsére még volt lehetősége javítani). Persze mindez csak abban az esetben érvényes, ha a mission nem köti a továbbjutást az összes lény lemészárlásához. Tetszik ugyanakkor, hogy a terek óriásiak, sőt még annál is nagyobbak. „Like Half-Life" és ez kérem nagyon nagy szó! Már a bázison is megfigyelhető, hogy a látótávolság majdhogynem korlátlan – tessék csak kipillantani a valóban végtelen űrbe! Csodálatos

látvány. A terek persze sokszor fordulnak vissza önmagukba, de a loop érezhetően kevesebb, mint az első részben. Ugyanakkor az utolsó részek sajnos elkapkodottnak tűnnek. Hiába a Földi pálya, a HALO-t épp építgető Forerunnerek bázisa, a Covenantok ősi, inka kultúrát idéző települése, a Könyvtár visszatérő nosztalgiája, a karantén zóna pokoli hősége és az azt követő elképesztő vizuális paradicsom, a High Charity, ha az utolsó három szint pofátlanul rövid... eltévedni amúgy sem nagyon – csak pillanatokra - lehet, mert a pályák összetettsége inkább a terek mélysége által generált szemfényvesztés, mintsem valódi szabadság.

Az ellenséges fajok vallási tömörülése a sztorin – átkötő animációk és dialógusok tömkelegén – keresztül maximálisan kibontásra kerül. Találkozhatunk a Szövetséget alkotó régi szereplőkkel, a nyögdécselő gruntok, az energiapajzsot cipelő sakálok és a szívós, esetenként jetpacket használó (!!!) elitek különféle alfajaival és a szinte legyőzhetetlennek tűnő, de a hátukon lévő páncélillesztésnek köszönhetően mégis sebezhető vadászokkal. Ismerősként köszönnek vissza a Szövetséggel harcban álló floodok, ezek a furcsa, az ellenség alakját Carpenter The Thing című filmjéből már ismert módon utánzó vírusszerű, fülsüketítően visító-hörgő szörnyetegek is, no meg a robot-előfutár Forerunnerek az őket irányító 343 Guilty Sparkkal. Nem szenvedünk hiányt viszont új létformákban sem: a brute-ok, ezek a hatalmas testű szőrős állatok képviselik a Szövetség harmadik fő pillérét, akik erősek a közelharcban, nem úgy, mint a szárnyas mutáns drone-ok, melyek inkább a távolból sebzenek jobban. A történet előrehaladtával a vallási vezetők mellett eretnek, azaz lázadó lények is szép számmal kezdik képviseltetni magukat a színtéren, ők szinte mindenkivel harcolnak gigászi csatatérré változtatva az amúgy sem unalmas szinteket. Óriási ötlet, hogy a program bevezetőjében megismert Arbiter is irányítható karakter: a történeti szálak ráadásul úgy vannak csavarva, hogy minden további nélkül átélhetjük az ő helyzetét is! Fenomenális...

Dióhéjban az AI... Sokat javult, mivel a lények ügyesen ugrálnak, vonulnak fedezékbe és támadnak; valamennyi fegyvert – még a teleszkópos puskát is – használják, a harcjárművekről nem is beszélve (lásd terepjárót vezető flood)! Ellenben ami nem tetszett, hogy sokszor beakadnak a terepbe és tereptárgyakba, ezt a hiányosságot pedig még a legerősebb ellenfelek esetében is azonnali likvidálásra használhatjuk fel. A sztori folyamán három főellenséggel kell megküzdeni, melyek közül a játékosok döntő többsége által alkalmazott normál nehézségi szinten – tehát úgymond a kipörgetésen – sajnos egyikük sem jelent kihívást.

Tekintsük át a style alapját képző arzenál lényegi változásait. Felesleges felsorolni, hogy hányféle új lőfegyver és jármű kapott helyet a folytatásban, melyeket persze szinte kivétel nélkül alkalmazhatunk is. Legyen elég annyi, hogy nagyon sok. Ami viszont lényeges, hogy a különféle fegyverek felhasználhatósága erősen ellenségfüggő, így úgy is tűnhetne, hogy nem hatékonyak. Badarság! Valamennyi jól használható, legyen szó emberi vagy idegen gyártmányról. Nagy szívfájdalmamra az első részből megismert legendás pisztoly gyengébb tűzerejű, kisebb tárkapacitású és zoom nélküli formában teszi tiszteletét, így a Hunterek elleni harcok valamelyest nehezedtek. Bőségesen kárpótol viszont mindenkit, hogy az elit egységek energiakardjait megkaparinthatjuk és bár egy idő után elhasználódnak, de a közelharcban nincs párjuk. Talán csak a shotgunok ennyire hatékonyak még, azok viszont főként a floodok ellen. Újdonság a duplakezes fegyverhasználat és a fegyverfészkek sokasága. Heroistic. No comment...









A járművek elég rendesen rongálódnak, ami elég lényeges szempont, ennél fontosabb viszont, hogy a nyitott gépeket – M12 terepjáró, Ghost – kellő ügyességgel menet közben amolyan GTA-s utóízzel meg lehet lovagolni, a sofőrt pedig le lehet ütni így véve át az irányítást vágyaink harcjárműve felett. Apropó, Ghost! A vele való repülések eddig is a konzoltörténelem legjelentősebb vizuális élményei közé tartoztak azáltal, hogy az amúgy is nagy terek még jobban kiteljesedtek a vele való repülés során, most viszont különféle mutatvány-kombókkal még pörgethetjük-forgathatjuk is a gépet maximálisan felfokozva a repülés élményét. Vannak nem használható, scriptelt jelenetekben látható óriási csatahajók – a játék vége fele közeledve egyre több és egy egészen egyedülálló is akad –, Half-Life-ra hajazó mozgó platformok, víz alatti liftek, energia- és normál felvonók, óriási nyitott gondolák. Nagyon tetszett, hogy sok helyen csövekben, szellőzőkben kell iszonyatos sebességérzetű száguldás mellett szinteket ugrani. A játék fizikája továbbra is üt, ráadásul ebben a részben sokkalta több a rongálható, illetve a helyéről elmozdítható tárgy, így a robbanások során szerteszét repülő matériák ha lehet még látványosabbá teszik a vizuális élményt.



MULTIPLAYER – BÖJTI

A többjátékos mód a Halo egyik legnagyobb erényei közé tartozik. Alapból ott van a kooperatív lehetőség, ami nagyon élvezetes. Osztott képernyőn nyomulni ketten... úgy, hogy fedezzük, és támogatjuk a másikat. Leírhatatlan élmény (sajnos így viszont nem tudunk menteni...). Azután ott a system link. Akár tizenhat gépet is összeköthetünk, tizenhat tévét birtokolva. Ez persze nem túl gyakori, de ha valakik igazán szeretnének egy komolyabb partit, akkor a négy gép, négy tévé lazán összehozható. Természetesen így is maximum tizenhatan ugorhatunk egymásnak. Vannak a jól bevált formulák... Slayer: csapatban, vagy mindenki-mindenki ellen alapon gyilkolunk. King of the Hill: egy bizonyos területet kell birtokolni meghatározott ideig. Oddball: egy koponyát kell birtokolni a kiválasztott időtartam erejéig. Juggernaut: egy személy lesz a préda. Aki leszedi, az lesz a következő áldozat. Capture the Flag: az ellenség zászlaját kell megszerezni az ellenfelek bázisáról. Ezeket már jól ismerjük, de van még két új lehetőségünk is. Assault: egy bombát kell eljuttatni a másik bázisra, ahol azután élesíteni is kell, majd robbantani. Territories: pár kijelölt területet kell ellenőrzés alatt tartani meghatározott ideig. Minél több pont a miénk, annál gyorsabban győzhetünk.

Hát kábé ennyi. Ezeknek természetesen vannak különböző változatai, sőt... a legfontosabb opciókat ti magatok állíthatjátok be. Milyen gépek, fegyverek legyenek az adott pályán, satöbbi. Mi például azzal szórakoztunk, hogy csak fénykarddal indítottunk. Hi-

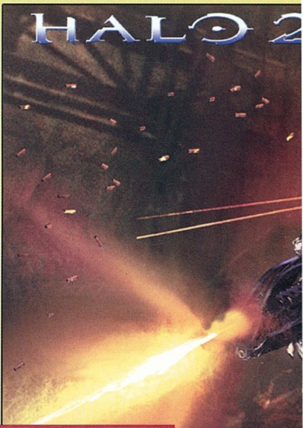
hetetlen brutális, ahogy egymást keresgéljük, majd közelharcban leöljük a másikat. Dave barátom még egy olyan dolgot is kitalált, hogy el kellett menni a helyszín középpontjába, ahol van egy nagy tér. Itt a küzdő felek egymással szembeállnak, meghajolnak (leguggolnak), majd pár másodperc után egymásnak esnek. Szemtől szembe. Ez az igazi Jedi küzdelem. :) Szóval rengeteg lehetőséget tartogat a multi. Sokan szerettek volna online küzdelmet. A vox populi, vox dei alapján ezt is megkaptuk. Vaskos Live és headset támogatás… a megismert játékmódok, valamint a megszokott friends, üzenetküldés, és hasonló csemegék. Jahh… majd elfelejtettem: a pályák teljesen újak, csak a legsikeresebbeket hozták át az előzményből (Beaver Creek, Coagulation). A témához nem is nagyon tudok mást hozzáfűzni… a Halo multiját ki kell (!!) próbálni.

MULTIPLAYER – DAE

A game nagy erősségéről, a Multiplayer móduszról, amelyről még a brit Edge magazin is elismerően nyilatkozott (ten point ugyebár) kegyetlen szavatosságot garantál az egyjátékos mód Normal fokozatának viszonylagos rövidsége ellenére is. A játékos profilja kellően mély szinten kalibrálható, így sejtetni engedi, hogy a többjátékos mód nem csupán az osztott képernyős kooperatív, egyúttal a gép által automatikusan nehezített kihívású harcban merül ki. A játékmódok sokasága csak egy dolog: ha nem vesztünk el az opciók állítási lehetőségének kavalkádjában, akkor legnagyobb megelégedésünkre szemünk elé tárulhat két az első részből már ismert pálya, melyek felépítésüket tekintve okosítottak, grafikailag 2004-es szintre emeltek. Több, mint meggyőző! Aki mélyebbre ás, neten kutakodik netán hamar rájöhet, hogy a játék e módja valódi kincs! Az új részben nem csak osztott képernyőn vagy gépeket linkelve lehet egymás ellen felvenni a harcot (természetesen a single mód fegyvereinek és harcjárműveinek az összességét is használva), de még csak az Xbox Live online lehetőségeinek a bőséges tárháza sem jelenti a multiplayer mód beteljesülését. Miért? Mert a horizonton felsejlik a saját PC szerverrel kiszolgált zárt baráti társaság képe, amely szintén netes harcra buzdít! Ráadásul ha van headseted, az egy külön élmény… A szavatosság egyértelműen kiváló! Annak ellenére, hogy botok továbbra sincsenek, így az egyedüli gyakorlás lehetősége a single player mode. No, majd legközelebb…











FINOM – BÖJTÖS

Az elején ugyan voltak bizonytalan pillanatok, de a játék végére érve, és a többjátékos módokat kipróbálva csak azt tudom mondani, hogy a második rész még nagyobb csemege, mint az első. Ritka jó játékról van szó. A grafikáját már korábban sem érhette panasz, de most még szebb az összkép (a víz például klasszisokkal jobb, mint korábban), plusz a fizikát is jelentősen feljavították (a járműveket apró darabokra lehet szétszedni folyamatos tüzeléssel). Az átvezetők nagyon igényesek, az ingame pedig szintén perfekt. A mozgások, a környezet, a fegyverek kinézete, vagy a karakterek kialakítása: mind elismerést érdemel. A Halo 2 a legszebb konzolos játékok között van. Még a tömegjeleneteknél sem észlelni szaggatást, pedig iszonyat nagy terepeket láthatunk, és ezek mellett sokszor óriási tankokat, egyéb járműveket, valamint gyalogos harcosokat mozgat a motor. *Kiváló.* A játszhatósággal szintén nincs gond. Úgy jó, ahogy van. Bár fel lehetne hozni, hogy gyengébb fokozaton pár pályarészt át lehet futni komolyabb küzdelmek nélkül, de azért ez csak részben mutatná a valóságot. Az igazság az, hogy ahogy azt egy fórumozó is említette: egy nőn is végig lehet rohanni, gyorsan túl lehet rajta lenni. De mi értelme lenne? Igazi szépségeit csak úgy mutatja meg (hibáival együtt), ha komótosan kiélvezzük minden báját, részletét. Így lassan jutunk el a lényegéig (nem pont „arra" gondolok), ami megajándékoz minket a felfedezés örömével. Ráadásul próbáljon meg valaki végigszaladni Heroic, vagy Legendary fokozaton. Félreértés ne essék. A Halo esetében a nehézség megnövelése nem pusztán annyit jelent, hogy kevesebb találatot bírunk, és/vagy az ellenfelek erősebbek lesznek. Nehezítés esetén a Halo ellenfeleinek intelligenciája olyan mértékben megnő, hogy sokszor csak komoly taktikázással lehet túljárni az eszükön. Fedezékeket keresnek, messziről próbálnak legyengíteni, igyekeznek bekeríteni. Ezt nem könnyítik meg a mesterlövészeik sem, akik néha szó szerint bekergetnek valahova, ahol azután társaik könnyű szerrel ölhetnek meg minket. Ez a Halo mesterséges intelligenciája. Társaink óvatosan haladnak előre, vagy a harc mámorától megrészegülve vetik magukat az ellenséges vonalak közé. A járműveket most már ők is vezetik, ráadásul teljesen profin. Igazi bajtárs módjára viselkednek. Ez az egyik ok, ami miatt olyan rangos ez az alkotás. *Kiváló.* Szavatosság? Szerintem önmagáért beszél. Ha csak azt vesszük, hogy unokatestvéremmel két éve gyakran elővesszük az első részt, és kooperatívban lenyomjuk, akkor már az mindent elmond (nem kell aggódni, szingliben is hasonló élvezeteket nyújt a program). Természetesen ezek mellett még ott a system link, és az online (plusz az „illegális online", ami úgy működik, mint a link, csak a net közreműködésével). Megunhatatlan. Évekig tartó élmény. *Kiváló.* Zene/hang? A muzsika fülbemászó. Időnként heroikus, adrenalinunkat az egekbe turbózó… időnként nyugtató, és pihentető. Vonósok, törzsi dobok, vagy Enya jellegű, nem evilági relaxáció. Egyaránt minőséget képviselnek. A hangok? Mindenki beszél, mindenki a helyzetnek megfelelően viselkedik. Kiabál, rettegve jajveszékel, győzelemittasan nevet, vagy csak aggódva mormog valamit. A fegyverek jól szólnak, a robbanások leviszik a hajadat is, a tank beindításakor pedig a gyomrod is összeszorul a mély dübörgéstől. Kérdéses? Nem. *Kiváló.*

Most akkor jön a hangulat. Szerintem ez sem kérdéses. Legalábbis nekem nem, aki többször is végigjátszotta már a második részt, aki kipróbálta a linket, és a kooperatív lehetőséget is. Bámulatos, mire képes ez a játék. Magasról ejtek a hype dumára. Ezt a szót sem szeretem. Ráadásul azért, mert valami nagy népszerűségnek örvend, még nem biztos, hogy csak a reklám, és a túlzás áll a háttérben. A Gyűrűk ura rossz volt? Vegyük elő annál is a hype szöveget, és gyalázzuk a sárga földig? A régi Star Wars rossz volt? Nyomás, azt is büntessük, hiszen kritikusok vagyunk… nehogymá' jót írjunk róla, amikor mindenki imádja. Majd mi megmondjuk a frankót. Nem kérem, ez nem jó hozzáállás. A Halo megérdemli a sikerét. Olyat alkottak a Bungie fejlesztői, amit idáig nem sokan. Nem véletlen, hogy a Zelda akkora név, nem véletlen, hogy a Final Fantasy régebbi epizódjainak akkor rajongótábora van. Így van ez a Halo esetében is. Ha azt mondanám, hogy tökéletes játék, és nincsenek hibái, akkor hazudnék. Furcsa, hogy emberünk lebeg ugrás közben… furcsa, hogy olyan lassan halad. Néha picit riceg egy-egy textúrázott felület. Ráadásul pár pályarész ismétlődik. Ezek tények. De egyik sem vesz el az élményből, egyik sem bosszantó. Személy szerint sajnálom, hogy nincs online, vagy link kooperatív. De! Tökéletes játék nem lé-









tezik. Kötözködni mindennel lehet, de van olyan, amikor teljesen felesleges. A Halo 2 tehát mestermű. Stílusán belül példaértékű alkotás. Alapjában 9.7-9.8 körül értékelném, de mivel ilyen nincs nálunk, marad a lap alján található pontszám.

Különben meg nem értem azt a pár embert, akik elégedetlenkednek. Rengeteg újítás van. Új fegyverek, járgányok, fajok... ráadásul még egy Elite szerepében is tetszeleghetünk, aki rendelkezik a láthatatlanná válás sajátosságával is. Új játékmódok, online harcok, kicsinosított grafika. Mi kellett volna még? Ehhez képest hol vannak az EA „nagy" újításai... de sorolhatnám még a cégek nevét. Csodát vártak páran? A Bungie kihozta a maximumot, amit ebben a stílusban, és ezen a generáción meg lehet valósítani. A játékot pedig kötelezőnek tekintem. Olyannak, amit nem lehet kihagyni, ha X-ed van, ha csíped a stílust, vagy ha kedvelted az előzményt, és ha szereted a többjátékos lehetőségeket. A Bungie előtt le a kalappal. Kíváncsi lennék, a következő generáción vajon mit hoznak majd össze. Mit is mondhatnék még? *Artificem commendam opus...* Az alkotót alkotása dicséri.

MARTIN BELESZÓL!

Úgy érzem a Halo 2 pont annyival lett több a Halo 1-nél, mint amennyivel kevesebb is. Pont ugyanannyira lengett ki nálam pozitívba a „hú, ez de durva jó" mutató, mint amennyire negatívba a „hú, ez de durva gáz" mutatója. Megpróbálom egy jellemző példával szemléltetni: a lány szép, de sajnos ezt tudja magáról, ezért az ágyban nem erőlteti meg magát... Aki eddig is meg volt hülyülve a Haloért, most sem fog csalódni, viszont akinek eddig sem tetszett... Dezsőkém, hallom neked sem jött be?! :P

KÁPRÁZAT – DAE

Elismerem meseszerű, mégis magával ragadó a program látványvilága. Vannak akik nem tudják komolyan venni, annak ellenére, hogy az első részhez képest sokkalta filmszerűbb, már-már mozis élmény a játék. Pompás lett, még ha a textúrák egy részének a felbontása – le merem tenni a nagyesküt – kisebb lett. Majd kiszúrta a szemem, hogy a képzeletbeli világot elárasztó idegenáradat mellett kisebb (lelőhető =o) élőlények tömegével, mint például halakkal, madarakkal, egyéb állatokkal népesítette be, tette pezsgővé a Bungie a környezetet. A loopolt pályák ha nem is tűntek el teljesen, de számuk nagyságrendileg csökkent és mint az kiderült szerencsére a túlzottan scriptorientált játékmenettől való félelmünknek sem volt alapja. A történetvezetés terén csak ismételni tudom önmagam, teljesen olyan az egész, mint egy interaktív film, amihez nagyban hozzájárul, hogy a zene és a hanghatások példa nélkül álló mértékben illeszkednek a tudományos-fantasztikus sztori menetéhez, illetve annak fokozatos kibontakozásához. A rendezés első osztályú, bizton állíthatom! A terek hatalmasak, amelyek mellet a framerate meggyőző mértékben állandó. A tereket ráadásul a tűz, füst, köd, víz, eső és egyéb hatások pazar kivitelezése teszi vizuális szempontból szinte páratlanná. A lens-flare effektet nem nagyon csípem, mivel egy időben minden második játékban felfedezhettük, de itt még ezzel sem akadt gondom. A lények animációja és modellezése is perfekt munka, nem lehet rá panasz.

Brutális tehát a játék összhatása, viszont a gép erőforrásai nagyon úgy tűnik, hogy mégsem bizonyultak elegendőnek a meghajtásukhoz: feltűnően sokszor vált textúrafelbontást a program a szemünk láttára, nem egy esetben szuper-közeliben! Ez még hagyján, de egyes tárgyakat a szemünk láttára dobál be a gép. Volt olyan hely, ahol simán benézhettem a fal mögé, sőt beállhattam úgy, hogy az ellenség képtelen volt a sebzésemre. A zenékre visszatérve csak azt mondhatom, hogy filmzene minőség, a régi, újrahangszerelt trackek pedig egyenesen megindítóak. A fegyver-, jármű- és szinkronhangok esetében mindennemű – az első epizódra jellemző – esetlenségnek, bizonytalanságnak nyoma veszett: határozottak, dinamikusak, erőteljesek.

Kiváló, kiváló, de közel sem tökéletes. Olyan ugyanis mint tudjuk egészen egyszerűen NINCS. Nem véletlenül használtam a cikkben a játék fő ismérveinek a kivesézését követően egy-két szavas jelzőket, érzékeltetni akartam ugyanis, hogy – alapvetően – jó, de rossz momentumokból sincs hiány. Fontos, hogy normál fokozaton vittem végig a programot, de nem csak azért, mert féltem a Legendary kihívástól (az első részt kizárólag ebben a módban játszottam), hanem mert arra voltam kíváncsi, hogy az átlag, a mindig a legújabb játékra éhes így a legnagyobb gyöngyszemeket is hamar sutba dobó gamernek mit nyújthat az alkotás. Mert ők ugyebár nem fognak napokat szenvedni legendás-módban, csak hogy átjuthassanak egy-egy checkpointon... az ő szemükkel nézve nyilvánvalóvá vált számomra, hogy az utolsó pár pálya elkapkodott, egyes átkötő animációk elnagyoltak, ráadásul tele van kisebb (de inkább) nagyobb grafikai hiányosságokkal, bugokkal (a 11. pályán például át lehet menni a falon). Ez akárhogy is nézem megér egy pont levonást. Ugyanakkor nem mehetek el szó nélkül a filmszerű történetvezetés, a pazar látványvilág, a lassan klasszikussá váló, jellegzetes soundtrack, a magával ragadó játékmenet és a multiplayer módusz összetettsége mellett. Kiváló játék a HALO 2, de még bőségesen dolgozhatott volna rajta a Bungie. Hozzáteszem az X történetének eddigi egyik legerősebb alkotásáról írtam mindezt; nagy örömömre szolgált, hogy tesztelhettem (millió thx, Martin!).

Egy záró gondolatot még engedjetek meg: kaptunk olyan visszajelzéseket, miszerint kritikusabb szemmel, erősebben pontoznánk, ha minden általunk jó játéknak tartott alkotást meg kellene vásárolnunk nekünk is. Nos, úgy érzem ebben az esetben bár próbáltam nem elragadtatni magam a játék mindenre kiterjedő szétszedése mellett, de erre egész egyszerűen nem adhatok kevesebb pontot, mint kilencet. Sőt mi több: meg kell vásárolnom a Collectors Edition kiadást.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp
Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

HALO 2

MICROSOFT GAME STUDIOS / BUNGIE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

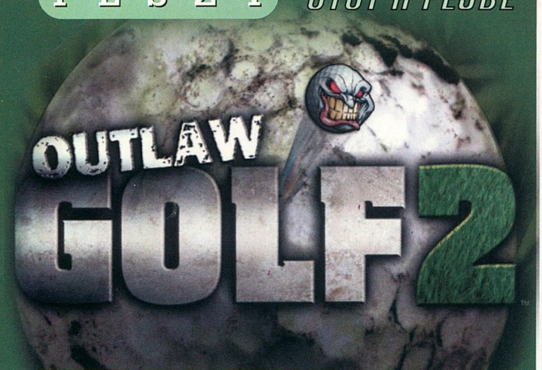
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-16 Játékos, dd 5.1, system link
1 mentés 264 blokk, hdtv, xbox live, headset

Dae
✔ filmszerű single folytatás, masszív multiplayer opciók
× rengeteg apró, de látványos bug: dolgozhattak volna még rajta

Böjti
✔ a grafika, a hangulat, az élmény
× emberek készítették

Dae	Böjti
9 pont	10 pont





Nagy kedvencem az Outlaw széria, mert az eszeveszett agyrepesztés mellett a *Hypnotix* komolyan odafigyel a játékélmény korrekt színvonalára és a csoportos szórakozás maradéktalan megteremtésére. A golf és a röplabda sportágak sajátságos megközelítése mindössze a jó ízlés határait feszegeti, míg a mi idegrendszerünket kellemesen cirógatja a kamu sportélmény.

A golf egy roppant elegáns és bölcs sport, a gyepen az ember valahogy úgy érzi magát, mint egy tágas színpadon, ahol minden mozdulat számít, és a viselkedési formák konvenciókhoz kötöttek. Legalábbis ezt gondolnánk. A mi esetünkben a pályára vonuló csürhe döbbenetes látványa után kétség sem férhet ahhoz, hogy ez is egy könnyed, de leginkább beteg adaptáció. A játék talán legnehezebb pontja a karakterválasztás, mivel vagy meg kell erőszakolnunk magunkat, hogy azonosulni tudjunk valamelyik duóval, vagy fel kell vállalnunk ferdülésünket és őszintén rámutatnunk a szívünkhöz leginkább közel álló dinkára. Az igazán pikáns kínálatban helyet kaptak: leszbikusok, szado-mazo megszállottak, pederaszták, alkoholisták, rabok és egyszerű dühöngő őrültek is. Ha valaki most úgy gondolja, hogy a golf sport szerelmesei között a pályán nincs különbség, az nagyot téved, mert ezek az állatok nem tisztelik a gyep szentségét, sőt aberrációik a verseny hevében még inkább előtérbe kerülnek. Megesik, hogy dühükben segítőjüket egyszerűen sz*rrá verik az ütőjükkel vagy egy kiürült viszkis üveggel. Na ,de amikor jól megy a szekér, akkor ezek az „emberek" szeretni is tudnak ám, persze ki-ki a saját szexuális irányultságának és vérmérsékletének megfelelően (még szerencse, hogy nem az SM párost választottam)!

De térjünk rá a valódi értékekre, ami nem más, mint a game játszhatósága. Akármennyire is bizarr a tálalás, az OG2 egy igen színvonalas sportjáték, kézre álló irányítással és áttekinthető kezelőfelülettel. A profi golf-szimulátorok minőségével megegyező irányítás, a pályák felépítése és a fizikai tényezők korrekt figyelembe vétele mindig is az OG széria sajátja volt, amit még a különös hangvétel sem tudott elbagatellizálni. A számos extra segítség pedig hozzájárul, hogy a digi-golfpályán először csetlő-botló játékos is rövid időn belül mesteri elütéseket produkáljon. Ilyen kiegészítő például a lyukanként egyszer felhasználható „szellemlabda", amely nem csak az elütést követő földet érés pontos helyét mutatja meg, hanem tovább megy a történetben, és leszimulálja a labda becsapódás utáni útvonalát. Hasonló segítséget kapunk (szám szerint hármat) a gurításoknál is. A kamerával kedvünk szerint forgolódhatunk, zoomolhatunk és közelíthetünk a tökéletesebb rálátás érdekében. Az elütés sajna örökölte az előd némileg gyengécske megoldását, bár ez némi gyakorlással kiküszöbölhető. A pontos kezelés elsajátításához érdemes még a játék elején a MOVIES opcióban található kisfilmeket átnézni, amelyek az ötletes animációknak köszönhetően – még nyelvtudás nélkül is – egyértelmű és hasznos tanácsokkal látja el az újonnan érkezőket. Az OG2-ben egyébként a megszokott játéktípusok állnak a rendelkezésünkre: belekezdhetünk karrierünk építésébe vagy akár egy instant labdaterelgetést is elindíthatunk az előzőleg már megnyitott pályákon. De az igazi élményt, természetesen a többjátékos derbik adják, amiket vagy az Xbox Live-on keresztül, vagy otthon, az egyetlen kontrollerünket körbeadva (ez a legtutibb) bonyolíthatunk le. Ezeket a több résztvevős megmérettetéseket támogatandó, a fejlesztők 13 eltérő játékmódot terveztek a kedvünkért, ami természetesen tovább emeli a csapatjáték varázsát. A stuff optikai része teljességgel rendben találtatott; a környezet él és sajátságos atmoszférával rendelkezik, a karakterek mozgása pontos és dinamikus, így egy nagyon kellemes összhatást kapunk, amihez a zenét akár mi is szolgáltathatjuk, persze, csak ha van a vinyóra felvésve néhány kellemes nóta. Ha eltekintünk a meglehetősen kevés újítástól és a néha már a jó ízlés határát súroló közjátékoktól, akkor azt kell mondanom, hogy ez az anyag valóban nagy SHOW.

SiD



OUTLAW GOLF 2

GLOBAL STAR / HYPNOTIX

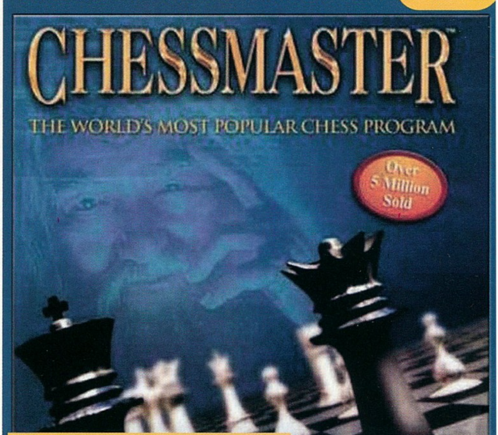
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
xbox live, dd 5.1

✔ a látszat ellenére ez tradicionális golfjáték
✕ néha túl durva és ismétlődő reakciók, minimális újítások

7.5 pont





Mivel, hogy stratégiai játék meglehetősen korlátozott számban áll a Box tulajdonosok rendelkezésére, és eddig még más, agymunkát követelő game sem igazán szerepelt a palettán, ezért örül a szív, mikor egy hiányt pótló anyag kerül a piacra.

Talán valaki most nem érti, hogy miért is a baj, ha egy platformra csak akció, sport és autós fejlesztéseket adnak ki. Úgy gondolom, hogy nagyfokú naivitás volna a részemről, ha azt gondolnám, hogy a konzoljátékok stílusösszetételének aránya idővel majd megváltozik, hisz mióta megszületett az első játékgép, mindig is az AKCIÓ állt a középpontban, ami szerintem teljesen helyénvaló, mindössze csak annyit szeretnék mondani, hogy ne legyintsetek azonnal erre az ősi stratégiai játékra. Az egyik legszínvonalasabb és igen tiszteletreméltó múlttal rendelkező sakk-szimulátor érkezett most el a mi kedvenc Dobozunkra, fogadjátok szeretettel. A stuff első blikkre meglehetősen puritán, ám ízléses. A jól áttekinthető menürendszer a megszokott arcát mutatja a CM-et már más platformokról jól ismerőknek, azaz se több, se kevesebb, mint a PS2-n és PC megjelent rokonai. Azt, hogy ez az egyik legszínvonalasabb sakkprogi a piacon, jól mutatja az a sokféle játéklehetőség és ötletesség, amivel a fejlesztők a felhasználókat újabb és újabb játszmákra igyekeznek sarkalni. Ízelítőül csak néhány opció a klasszikus partikon és versenyeken kívül. Az egyik legszórakoztatóbb agytorna a **Puzzles** menüpont alatt található, ahol olyan állások vannak elmentve, amelyekben egyetlen egy helyes lépéssel mattolhatjuk az ellenfelet. Senki ne gondolja, hogy ezek apró gyerekeknek való feladványok, személyes tapasztalatom, hogy az egyszerűnek tűnő helyzetek legalább annyira megizzaszthatják az embert, mint egy valódi ellenfél csalafinta húzása. De ha nem boldogulunk ezekkel a kihívásokkal, lehetőség nyílik a **Chess Academy**-ban néhány leckét vennünk a nagyoktól, akik a bábuk ismertetetésétől elkezdve az egészen komoly lépéskombinációk kialakításáig vezetnek bennünket végig sakkországon. A **Setup Position**ben saját elménk szülte felállásokat alakíthatunk ki, amelyekkel akár magunkat vagy barátainkat is elszórakoztathatjuk. De ha netán kifogyunk a frappáns ötletekből, akkor ajánlatos látogatást tenni a **Famous Games** opcióban, ahol a legnagyobb nevek partijait tekinthetjük meg, némi olvasnivalóval kiegészítve. Ez talán az egyik leghasznosabb lehetőség a CM kínálatát tekintve. Természetesen nem maradtak ki a klasszikus játéklehetőségek sem, úgy, mint egy gyors játszma indítása vagy egy nevesebb torán való részvétel.

A CM tehát egy összetett program, amibe sok minden belefér és szerencsére ez a sok minden bele is került a fejlesztésbe, ezzel biztosítva számunkra megfelelő hátteret a színvonalas szórakozáshoz. Ha még nem mondtam volna, a program rendkívül okos, köszönhetően a használt algoritmusnak, ami garantálja, hogy mindenki szembekerül a tudásának megfelelő nagymesterrel. Azt, hogy mindenki a tudásához mérten nagyjából a megfelelő ellenfelet kapja, az eddig lejátszott mérkőzéseink végeredményeinek átlagából számolja ki a progi. Ez a módszer sajnos néha téves végkövetkeztetésekhez vezet, de szerencsére túlnyomórészt alulértékelnek minket, aminek egyenes következménye az egyre több győzelem és a javuló besorolás. A hagyományos értelemben vett értékeléshez hozzá tartozik a grafikai megjelenítés véleményezése is, amiről már az elején megemlítettem, hogy egyszerűségének köszönhetően egy kellemesen használható menürendszert kapunk, ami egy ilyen sokrétű játéknál nélkülözhetetlen. A játéktér, azaz maga a tábla és a rajta csatározó 3D-s figurák ízlésesen lettek kialakítva, bár néha nehezen felismerhetőek a háttér miatt, ilyenkor érdemes a kamerát a táblakörül mozgatni vagy egyszerűen 2D-ben játszani. A zene annyira semleges a mi esetünkben, hogy most hirtelen meg sem tudom mondani, szól-e valamiféle muzsika a játszmák alatt, viszont az biztos, hogy a menüben történő bolyongásunkat kellemes dallamok kísérik. Összességében tehát nincs ezzel a játékkal komoly probléma, ami már csak azért is szívderítő, mert tulajdonképpen egyedül elégíti ki a bokszos sakkrajongók sport utáni vágyát.

Ui.: Lesz még Lékó Péter világbajnok!

SiD



CHESSMASTER

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

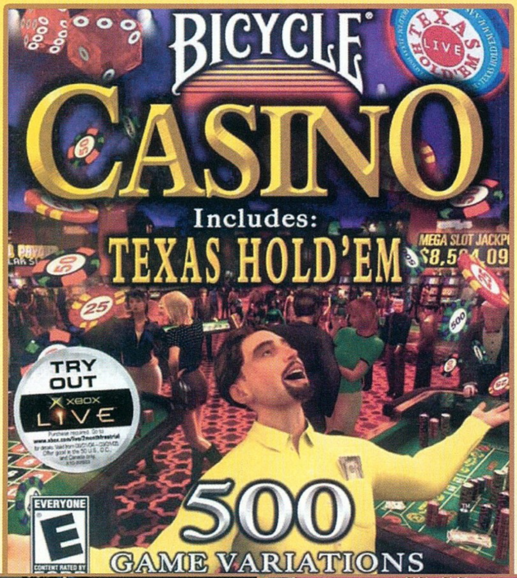
1-2 Játékos
xbox live, headset

✔ hiánypótló, sokrétű
✕ a 3d figurák néha nehezen felismerhetőek

8.5 pont

KÖNNYEN JÖTT, KÖNNYEN MENT!!!

Mivel igen sok dolgunk van még, nem is szaporítanám a szót: mindösszе annyi történt, hogy érkezett egy casino program, a **Bicycle Casino**, ami nem túl eredeti, nem is túl szép, de szórakozni azért lehet vele. Az épületben számos játéklehetőség áll a pénzünk elköltésére vagy megduplázására, ezért a teljesség igénye nélkül nézzük, milyen szabályok befolyásolják a gyors meggazdagodásunkat.



BLACKJACK

Ezt a játékot alapvetően a bank ellen játsszuk, az itthon csak „huszonegyezés" néven ismert kártyajáték szabályai alapján. A mi feladatunk, hogy a számunkra leosztott lapok értékének összege a lehető legközelebb álljon a huszonegyhez. Ügyeljünk arra, hogy soha ne lépjük túl a fent említett számot, ugyanis a „besokallás" azonnali pénzveszteséggel jár, míg ha biztonságosan játszunk, és csak megközelítjük a huszonegyet, akkor még van esélyünk a nyereményre. Ilyenkor arra kel bazíroznunk, hogy a bank még annyira sem tudja megközelíteni a kijelölt értéket, mint mi, vagy egyszerűen túllépi azt és elbukik. Abban az esetben, ha az osztóval azonos értéket bírtunk összehozni, a felhelyezett tétet visszakapjuk. A kártyák értéke megegyezik a rajtuk szereplő számokkal, a király a dáma és a jumbó tizet, míg az ász tizenegyet vagy egyet ér. A huszonegy akkor válik BalckJacké, ha azt két kártyalapból össze tudjuk hozni (pl.: ász + király, ász + 10-es stb.), az ilyen huszonegy erősebb a több mint két lapból összehozott huszonegynél. Ha az osztó első lapja ász, lehetőséget kapunk bebiztosítani magunkat a bank BlackJackje ellen némi plusz pénz fejében, ám ha mégsem lesz BlackJack, akkor automatikusan elvesztjük a biztosítás díját. Az osztás után módunkban áll a tétünket duplájára emelni, ilyenkor viszont kizárólag csak egy lapot kérhetünk. Ha a leosztásnál két egyforma lapot kapunk, akkor azokat különválasztva egymástól, tulajdonképpen két független játszmát indítunk a bank ellen.

ROULETTE

Talán a legismertebb, legnépszerűbb szerencsejáték a földkerekségen. Ennek a francia eredetű játéknak az amerikai, két nullás változatával ismerkedhetünk meg a BC termeiben. A nullán és a dupla nullán kívül még 36 szám szerepel a központi mezőn, melyek piros és fekete színűekre lettek felosztva. Az egyik legalapvetőbb tét, az ezekre a színekre történő fogadás, ilyenkor mindössze a kigurított szám színe a lényeges. Hasonlóan egyszerű taktika a páros (even) és páratlan (odd), no meg az 1-18-ig és 19-36-ig terjedő számokra történő tippelés. Ha ezekre a jellemzőkre fogadunk, akkor jó, ha tisztában vagyunk azzal, hogy egyik nullára sem igazak a meghatározások. A harminchat szám, három sorba rendezve helyezkedik el a játéktéren, melyeknek a végében feltüntetett négyzetekben (2 to1), fogathatunk is arra, hogy a nyerőszám mely sorban lesz majd megtalálható. Ugyanezen az elven három különböző tucatra (Twelve) is felbonthatjuk a számsorokat, és téteket helyezhetünk el a tizenkét számot jelképesen magába foglaló négyzetben. A legkézenfekvőbb és legjövedelmezőbb, ha konkrét számokra fogadunk. Tehetjük ezt ötféleképpen, a legnagyobbat akkor szakítjuk, ha a zsetonunkat közvetlenül egy, számmal ellátott rubrikára tesszük, de ha a szomszéd számot is leszeretnénk „fogni", akkor a zseton helye a számokat egymástól elválasztó vonalon van. Ha nem vagyunk biztosak magunkban, és négy szomszédos számot szeretnénk, egy zsetonnal megtenni, akkor azt a négy szám határvonalainak találkozásánál oldhatjuk meg. Mód van még három és hat egymással szomszédos számot egy összeggel megjátszani, ám ezt csak a játéktér felső szélén tehetjük meg. A nyeremények szorzójára most nem térek ki, mert azt a porogi automatikusan kiírja az aktuális zóna felett, ezáltal is megmutatva a zsetonok elhelyezésének lehetőségeit.









POKER

5 Card Draw: Ez a klasszikus öt, zártlapos póker, amelyben a leosztás után maximum három lapot cserélhetünk, azután szabadon kombinálhatunk. A győztes a legerősebb lapkombináció. Blöffölni bármely fajta pókerben lehet, sőt ajánlott. A lapösszeállítások hierarchiája emelkedő sorrendben így néz ki: egy pár (one pair) ~ két egyforma lap, két pár (two pairs) ~ két egyforma plusz két egyforma, drill (three of a kind) ~ három egyforma, sor (straight) ~ öt tetszőleges színű, egymást követő lap, szín (flush) ~ öt egyforma színű lap, full (full house) ~ három egyforma plusz két egyforma lap, póker (four of a kind) ~ négy egyforma lap, színsor (straight flush) ~ egyforma színű, öt lapból álló, hézagmentes sor, royal flush ~ egyforma színű, 10-től az ászig tartó hézagmentes sor.

Texsas hold'em: Mindenki két „saját" lapot kap kézbe, és ezeken felül még öt darab „közös" kártya is az asztalra kerül, amiket mindenki láthat és felhasználhat. Tehát minden játékos azt az ötöt tekintheti „sajátjának", a rendelkezésre álló hét lapból, amelyek a legerősebb kombinációt adják.

Omaha: Mindenki négy „saját" lapot kap, ezenkívül kihelyezésre kerül öt „közös" kártya, amiket mindenki láthat és felhasználhat. A kezünkben tartott lapok közül kettőt mindenképen bele kell építenünk az ötlapos kombinációba.

Omaha High-Low: Megegyezik az *Omaha* szabályaival, mindössze annyi a különbség, hogy a játszma végén két nyertes van. A legmagasabb kombináció (High) nyeri a befolyt pénz nagyobbik felét, míg a legkevesebbet érő (Low) viszi a maradékot. Az alacsony lapok maximum nyolcasig terjedhetnek, és az ász is közéjük tartozik.

7 Card Stud: Az előzőektől eltérően itt most nincsenek közös lapok, bár a kártyáink jórészét itt is bárki láthatja. Mindenkinek hét lapot osztanak, ebből hármat csak mi látunk de a maradék négy is a mienk, csak azok az asztalon maradnak, képes felükkel felfele. A tétek megtétele után fejenként még három lap kerül kiosztásra, kettő a kézbe, egy pedig az asztalra, „nyitva". A legkisebb kezdi a licitet, ezek után még egy nyílt kártyát kap mindenki egészen hat lapig, majd a hetediket a kezünkbe osztják. Ekkor már szabadon kombinálhatunk és kiválaszthatjuk azt az öt lapot, amellyel harcba indulunk a nyereményért.

7 Card Stud High-Low: A póker ezen típusa, hajszálra megegyezik a *7CS*-ével, annyi különbséggel, hogy most ketten osztoznak a nyereményen. A nagyobb összeget a magas összeállítás tulajdonosa kapja, a maradékot pedig a legalacsonyabb zsebelheti be.

Razz: Ebben az esetben is a *7CS* szabályai az irányadóak, ám itt csak a legalacsonyabb értékű összetétel nyeri a teljes pénzmagot.

Lowball: Ez az ötlapos póker változata, ahol a „low" jelző természetesen most is arra enged következtetni, hogy az alacsony lapokkal lehet győzelmet aratni.

MARTIN BELESZÓL!

A játék valóban nem egy nagy durranás, amit sajnálok, mert tudom, hogy az ilyen típusú – sajnos konzolokon elég ritka – „nyerős" programok nagyon meg tudják fogni az embert. Egész komolyan rájuk lehet kattanni! Ami viszont durva jó, hogy SiD elmagyarázott egy csomó szabályt, melyek betanulásával bármilyen játékkal, vagy akár az életben, a rendes kaszinókban is el lehet boldogulni!

PAI GOW POKER

A nevével ellentétben, ez nem egy igazi póker game, mert ennél az asztalnál nem egymás ellen játszunk, hanem mindannyian az osztóval álunk harcba, azaz nem érdemes blöffölni, mert a bank nem túl ijedős. A Pai Gow egy úgynevezett kétkezes játszma, ami annyit tesz, hogy a leosztott hét lapot kétfelé kell bontanunk. Az egyik kéz az elülső kéz, amiben öt lap lehet, a másik a hátsó kéz, melyben értelemszerűen két kártya maradhat. Mindkét kéz külön játszik a bank kezeivel, így előfordulhat, hogy míg az egyik kezünkkel nyerünk addig a másikkal vesztünk. Jó tudni, hogy az ötlapos kezünkben muszáj legalább egy magas értéket hagynunk, ráadásul ebben a kézben a nyeremény aránya is nagyobb. Mivel itt a többi játékfajtához képest jóval nagyobb a taktikai szabadság, ezért a legélvezetesebb kártyajáték az asztaloknál.

CRAPS

Ezt a játékot az amerikai filmekből már jól ismerhetjük, de idehaza meglehetősen kevés olyan hely van, ahol próbát is tehetnénk. A szabályrendszer igen összetett, ráadásul a tétek különböző fajtái is igen szép számban vannak jelen a játékban, ezért most a gyors szabályismertetésen túlmenően igyekszem rávilágítani a pénzfialtatás különböző lehetőségeire.

A kockával történő első dobást „kezdő dobásnak" hívják és az alaptéteket még ezt megelőzően kell megtennünk, ezt a „nyerő sorra" **(Pass Line)** tett fogadás. Ezek a tétek azonnal nyernek, ha a kockák összege 7 vagy 11, és bukó, ha 2, 3 vagy 12. Ha a végeredmény 4, 5, 6, 8, 9 és 10, akkor azt a képernyő felsőrészén látható koronggal jelzik is az asztalnál, amit innentől kezdve „pontnak" **(The Point)** neveznek. Ezután az első dobó addig hajigálja a kockát, amíg hetest vagy pontot nem dob. Ha a dobó hetest dob a nyerő sorra tett nyeremények elúsznak, ám ha kidobja a pontot, akkor mienk a lé. A nyerő sorra letett zsetonokat nem mozdíthatjuk addig, amíg el nem dől a sorsuk. Ennek a fogadásnak az ellentétje a „nem nyerő sor" **(Don't Pass Bar)**, értelemszerűen, ilyenkor minden a fordítottján működik. Amikor a come tét **(Come Bets)** feliratú mezőbe helyezzük el zsetonjainkat, akkor az a szabály lép érvénybe, hogy a kezdő dobást követően a 7 és 11 értékek a nyerők, és bukta van a 2, 3 és 12-nél. A **Don't Come** fogadások fordítottan eredményesek. Mező **(Field)** téteknél a 2, 3, 4, 9, 10, 11 és a 12-nek lehet örülni, a többi szám csak a pénzt viszi. **Place** fogadásainkat az asztal felső részén található számozott négyzetekben tehetjük meg, természetesen a négyzetekbe írt számok mutatják az általunk nyerőnek gondolt értéket. **Any 7** játéknál az asztal jobboldalán látható **Seven** feliratú rubrikába kell az összeget elhelyezni, ilyenkor arra voksolunk, hogy a következő dobás hetes lesz. Az **Any Craps** ugyanazt takarja, mint az előző fogadás, csak most a 2, 3 vagy a 12-est kell várnunk. A függőlegesen elhelyezkedő és **„C"** betűvel jelzett körök tulajdonképpen az Any Craps-t hivatottak jelölni, míg az **„E"** betűs társai a 11-est jelentik. A **Horn** tétekkel a 2, 3, 11 és 12-re fogadunk. A **Hardway** mezők, ahogy azt a nevük is mutatja, a legnehezebb választások, amik arról szólnak, hogy a 4, 6, 8 és 10-es számokat várjuk, méghozzá azonos összetevőkből (pl.: 2+2; 5+5 stb.). Ha valaki nem értené, hogy ugyanazokra a számokra miért is lehet többféleképpen fogadni, az rögtön megérti, ha a kurzort a kiszemelt fogadási terület fölé mozgatjuk, mivel ilyenkor megjelennek az adott mezőn érvényben lévő kifizetési arányok.

Annyira a lap alján járok, hogy nem mard másra hely, csak, hogy sok szerencsét kívánjak mindnyájatoknak az asztalok mellet – és baráti jó tanácsként arra bíztassalak benneteket, hogy inkább csak így, játékból tegyétek próbára Fortunát, mert a valóságban nem létezik szerencse!

SiD

BICYCLE CASINO

MICROSOFT / ACTIVISION VALUE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

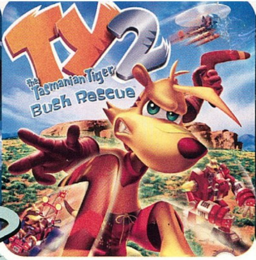
1 Játékos
xbox live

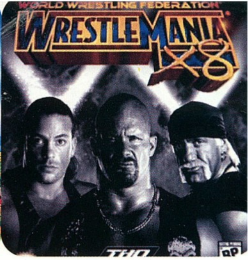
✔ ha elveszted a pénzed, nem leszel szomorú
✕ jellegtelen az egész, csúfos a grafika, gyenge kezelhetőség

5.5 pont









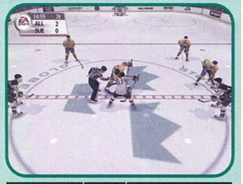
GAMECUBE LELTÁR

NHL 2005

Az, hogy a Krisztián barátom a múltkor egy kicsit leszólta az EA Sports-os NHL 2005-öt, még senkit se riasszon el a játéktól, főleg, ha csak Gamecube-ja van, mert erre a gépre nem vagyok biztos abban, hogy kiadják az ESPN sorozat Hockey 2005-ös darabját is. Hogy melyik a jobb, az szerintem mindenkinél egyéni megítélés kérdése, de én hiszek a Chris-nek, így mondjuk, hogy ez csak a második legjobb hokis program, ami valaha is megjelent konzolokon – de asszem' még így sincs semmi szégyellni valója. A GC-s verzióról nagyjából ugyanazokat lehet elmondani, mint néhány hónapja a PS2-esről, azaz szintén az idényhez lettek igazítva a játékban fellelhető adatok, beleértve a szezon közbeni átigazolásokat is. Ugyanúgy megtaláljuk az új World Cup of Hockey módot ebben a verzióban is, mint ahogy az Open Ice Control technikák is elsajátíthatóak némi gyakorlással. A taktikai részbe is ugyanúgy beleszólhatunk, mint a nagytestvéreknél, azaz egészen eltérő



felállással állhatunk (felállással felállni? – van egyáltalán ilyen szóforduat?) fel mondjuk, ha a kaput kell védeni, mintha emberelőnyben támadunk. A netes játékról viszont lemondhatunk, az a GC-s verziónál ment a kukába, sőt nyolc helyett négyre redukálták az emberi játékosok számát is. Ejnye. A grafika a látvány a hangok és a játszhatóság is nagyjából megegyezik a PS2-es verzióval, de mégis ki tudja miért ez a konverzió valahogy nem nyerte el a tetszésemet, már a bevezető videó is mintha rosszabb minőségű lenne. Talán az eltérő textúra felületek miatt? Ki tudja? Persze a nyavalygásomtól függetlenül, ez még mindig a világ második legjobb jégkorong programja, úgyhogy aki szereti a sportot az nyugodtan beszerezheti.

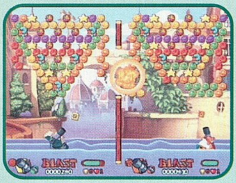


MÁS VERZIÓ: X, PS2

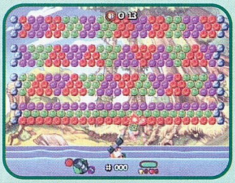
7.5pont

WORMS BLAST

Aki emlékszik a Team 17-re, az emlékszik, akik nem azok nem, mindenestre ennek az „amigás" csapatnak volt a nagy találmánya a Worms nevezetű kukacos-férges játék (maradtak volna inkább scrollozódó lövöldözős stuffoknál, hehe). Tudjátok ez az, amiben apró kis férgek csapatát irányítva, különféle fegyverek taktikus használatával kell lenyomni az ellenfeleket, miközben (jó esetben) a pálya nagy része is megsemmisül. Sem a stílus, sem pedig a játéknak nem sikerült mély nyomokat hagynia bennem, úgyhogy bátran kijelenthetem, hogy utálok Worms-özni. Az eltelt idő alatt aztán rengeteg Worms epizód jelent meg (hagyományos 2D-s, újszerű 3D-s), de a Blast még ezek közül is kitűnik, mivel ez egy Bust-A-Move utánzat. Ami annyit tesz, hogy el lehet felejteni a taktikai öngyilkosságokat, vagy a szélirány figyelembe vételével megküldött robbanóbirkákat (ha jól emlékszem), itt a feladatunk mind-



össze annyi, hogy a különféle színes golyókat egyszínűre fessük, vagy hogy lebontsuk. Játszhatunk így a gép ellen osztott képernyőn (ember ellen is), vagy épp nyomhatunk Tournamentet, Puzzle-ös sztorit is – kár, hogy a cél mindegyiknél ugyanaz, csak a szabályok változnak. Külön üröm az ürömben, hogy egy ilyen logikai játékban az ész mellett főszerepet kapott az ügyesség is, mivel nem olyan egyszerű gyorsan és pontosan célozni, miközben mondjuk kis kukacunk egy gumicsónakban hánykolódik a tengeren. Az ötlet egy nagy koppintás, a megvalósítás középszerű, az irányítás meg nyögvenyelős, biztos, hogy vannak jó Worms játékok, de ez nem tartozik közéjük.



MÁS VERZIÓ: GBA

5pont

TY 2

Kevés középkategóriás játék mondhatja el magáról, hogy a folytatás jobb, mint az elődje, hiszen inkább épp az ellenkezője a gyakoribb: a készítők elpuffogtatták az ötleteiket az első résznél, és képtelenek megerőltetni magukat a másodiknál. Nos szerencsére a Ty 2 esetében ez épp fordítva van: az első részben megismert világot, és annak rendszerét sikerült úgy továbbfejleszteni, hogy az semmit sem veszített tazmániai tigrisességéből. A fejlődés egyébként szembetűnő, hiszen míg az elődben szinte csak folyosószerű egyszerű kis pályákon haladhattunk, itt nagyon hamar már a játék elején a kezünkben kapjuk a lehetőségét annak, hogy szabadon mászkálhassunk és több feladat közül a nekünk szimpatikust válasszuk. Aztán persze jöhetnek az unszimpik is, hiszen e nélkül nem gördülne tovább a történet. Legfőbb fegyvereink még mindig az univerzális szinte mindenre megoldást nyújtó bumerángjaink



(ezeket nemcsak szerezni, de vásárolni is tudunk), de most többféle harci páncélzatba is belebújhatunk, sőt még járműveket és helikoptert is használhatunk. Azért a hangsúly persze a szaladgáláson lesz, hiszen stílusát tekintve ez egy mászkálós gyűjtögetős játék sok akcióval megspékelve. A grafika egyébként nem egetverő, van viszont néhány jófajta zenei aláfestés, és mivel GC-n nincs igazán konkurencia (csak a Sunshine, de az már több éves, lerágott csont), a kisebbeknek jó választás lehet. Némi iróniát és politikai felhangot is érzek a játékban, hiszen a fő gonosz egy elborult elméjű ország elnök, a játék alcíme pedig Bush Rescue. Hogy ezzel vajon mire akartak célozni a készítők?



MÁS VERZIÓ: PS2, X

7.5pont

WRESTLEMANIA X8

Az X8 vajon egy pankráció program esetében is ugyanazt jelenti, mint Megamannél? A kérdés persze költői, bár remélem a Krisztián megválaszolja nekünk. Szóval Wrestlemania X8: az ilyen pankrációs játékokból európai embernek tizenkettő egy tucat, mégis nézzük: mik a legfőbb jellemzői. A karakterkészletre nem lehet panaszunk, majdnem ötvenfős csapat vár bevetésre, akik között akadnak igencsak kidolgozott testű, vadmacska női bunyóimitátorok is. A játékmódok szintén lenyűgözők, hiszen a főmenüből minden egyes kattintással egyre bővülő menüpontokba érkezünk, ahol aztán minden szabályt és egyéb paramétert a kedvünk szerint akár meg is változtathatunk. Harcolhatunk övekért, bajnokságért, karrierét, kedvtelésből, akár négyen is. A játék irányítása is Krisztián barátomnak való, hiszen több oldalon foglalkozik vele a gépkönyv, és az elsajátítás is heteket vehet igénybe – persze, csak ha maximalisták vagyunk. Van néhány vicces dolog is a játékban, mivel a bevonulásnál a figurák háta mögött a



nagy kivetítőkön valószínűleg a valódi bevonuló klippet láthatjuk, ami egyenémely embernél igencsak mókás, gondolok itt a szupermenként a föld légkörében szállingózó alakokról és hasonló blődségekről. Sajnos azonban a grafikai rész már épphogy csak megüti a középszintet. Ha viszont túltesszük magunkat a kimunkálatlan karaktereken, a darabos mozgáson, és a sokszor idétlenül viselkedő, helyenként bugos figurákon, akár még jókat is szórakozhatunk, hiszen renget mozdulat, törés, dobás, ütés, rúgás van a sportolók (amennyiben persze ez sport) repertoárjában. Annyira tehát nem rossz, egy pankrációrajongó talán még jól is szórakozhat vele, kérdés, hogy Magyarországon vannak-e ilyen emberkék?

Csipi



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

6.5pont



A VILÁG LEGSÖTÉTEBB ÓRÁJA
SZÁMODRA A
LEGFÉNYESEBB LESZ.
"AZ ELMÚLT ÉVEK EGYIK LEGÉRDEKESEBB KONZOLOS FPS-E."
–GameSpy
"A LEGREALISZTIKUSABB HARCI KÉPSOROK, AMIT VALAHA JÁTÉKBAN LÁTHATTUNK."
–Game Informer Online
Az erőteljes harctéri jelenetekben az akció kellős közepébe csöppenhetsz.
A csapatoddal együtt több változatos harci küldetésben vehetsz részt.
Harcolj a single-player küldetésekben, vagy a Tengelyhatalmak és a Szövetségesek közötti multiplayer ütközetekben.
CALL OF DUTY
FINEST HOUR
2004 DECEBERÉTŐL A BOLTOKBAN
WWW.CALLOFDUTY.COM
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PlayStation 2
POWERED BY gamespy
SPARK
automex MULTIMÉDIA
ACTIVISION

A FÉMCSIGA ISMÉT AKCIÓBAN



BOLDOG NYOLCADIK SZÜLETÉSNAPOT!

Amikor először találkoztam a **Metal Slug** című játékkal, egyből beleszerettem. Bár 1996-ban, amikor a játék NeoGeo konzolokon (AES-eken) és NeoGeo alapú játéktermi gépeken (MVS-eken) debütált, szinte már minden fejlesztőcég kemény 3D-s anyagokat tologatott, az akkor már kissé elavultnak tűnő 2D-s megjelenítési technológiával rendelkező, és egyszerű játékmenetet alkalmazó anyag mégis képes volt elvarázsolni szinte mindenkit. A játék engem leginkább a szerintem minden korábbi anyagot verő 2D-s pixelgrafikájával nyűgözött le, de az animációi is rengeteg változatos fázisból álltak, és az egész cucc tömve volt kiváló képi humorral is, ami sajnos nagyon kevés más játékról mondható el. De nem volt baj a játék zenéjével sem, és a szimpla mászkálós-lövöldözős játékmenet is nagyon szórakoztatóra, változatosra, pörgősre és kellően nehézre volt belőve.

Az olcsóbb konzolokra hazavihető változat egy évvel később jelent meg, egész pontosan PS1 és Saturn átirat készült belőle, a játék folytatása, a *Metal Slug 2* pedig 1998-ban debütált ugyanazokon a platformokon, mint elődje. Újabb egy év elteltével a szokásos alapplatformokra jött a következő rész, a *Metal Slug X*, ami igazság szerint csak a *Metal Slug 2* kissé felújított és átdolgozott változata volt, ebből csak évekkel később készítettek PS1-es átiratot, majd 2000-ben befutott a *Metal Slug 3* is a megszokott gépekre, amiből tavaly jelent meg egy PS2-es port, és idén egy X-es. A harmadik résszel szinte párhuzamosan a játéksorozat és a NeoGeo gépek mögött álló SNK (Shin Nihon Kikaku) piacra dobott két NGPC exkluzív epizódot is, a *Metal Slug: 1st Mission*t és a *Metal Slug: 2nd Mission*t, majd jöttek a problémák a cég számára zsinórban.

Az NGPC teljesen elbukott a GBC-vel és a WSC-vel vívott harcban, a játéktermek is egyre jobban kiürültek, és az 1978-ban alapított SNK 2001-ben végül meg is szűnt létezni. A cég alapítója és vezérigazgatója, Eikichi Kawasaki azonban trükkös volt, a csőd előtt alapított két új céget BrezzaSoft és Playmore néven, és átmentette alájuk a vállalat legnépszerűbb játéksorozatait az alkalmazottak többségével egyetemben. Az ügy ennél mondjuk kicsit bonyolultabb volt, amikor az SNK a csőd szélére került, a nyerőgépeket gyártó Aruze nagyrészt megvásárolta a céget, elsősorban Pachinko és Pachi-Slot fejlesztőnek, majd amikor látta, hogy az SNK nem elég nyereséges, feldarabolta és eladogatta részenként, a nevet és a játéklicenceket is beleértve, ugyanakkor néhány eladott licencet még később is használt illegálisan. Az SNK szellemi utódja, a Playmore mindezt nem hagyta annyiban, visszavásárolgatta és visszaperelgette a dolgait, az SNK nevet csak tavaly tudta visszaszerezni, azóta hívják a céget SNK Playmore-nak.







A kaotikus időkben, 2002-ben született meg a szokásos gépekre a *Metal Slug 4*, amihez sajnos az SNK-ba időközben beolvadt eredeti fejlesztőcsapatnak, az egykori Nazcának kevés köze volt, a játékot ugyanis a dél-koreai Mega Enterprise fejlesztette, és bár önállóan nem volt egy rossz darab, szinte csak újrafelhasznált elemekből építkezett, kevés újdonságot tett le az asztalra. A fő sorozatot eddig a tavaly év végén megjelent *Metal Slug 5* zárta, szokás szerint NeoGeo gépeken, a negyedik részből egyébként már megjelent egy PS2 átirat, és lesz belőle X verzió is, hasonlóképp bejelentették már az ötödik epizód PS2-es átiratát, továbbá a negyedik és ötödik részt egybe foglaló csomag PS2-es és X-es változatát is. Ezek mellett még készült Java alapú mobilokra is egy epizód, a *Metal Slug Mobile*, amit a Digital Bridges fejlesztett, bejelentettek egy belső fejlesztésű GBA részt *Metal Slug: Cyber Mission* címmel, ami pár napja jelent meg *Metal Slug Advance*-ként, továbbá a hírek szerint készül egy még cím nélküli, *Metal Slug 3D*-ként emlegetett 3D-s folytatás is, egyelőre PS2-re. Ez utóbbit a jövő év tavaszára ígéri az SNK Playmore, de túlságosan nem lepne meg, ha leállítanák a fejlesztést, mert az anyag az eddig megjelent kiábrándító képek tanúsága szerint annyira puritán és poligonszegény, mint egy PS1 játék, a sorozat rajongói is temetik már jó előre.

TÉRJÜNK A LÉNYEGRE!

De ne szaladjunk annyira előre, mai témánk a GBA-s *Metal Slug Advance*, ami hosszú várakozás után végre megérkezett. Korábban sajnos kénytelenek voltunk beérni a sorozat gépen megjelent direkt klónjaival (a gépágyús ellenfelet például szinte egy az egyben lemásolták, ahogy a játékmenet minden apró részletét is), a *CT Special Forces* játékokkal, melyek szintén atom igényesek voltak, de azért mégsem voltak egészen a *Metal Slug*okhoz mérhetők. Az új *Metal Slug* az elődeihez hasonlóan nem nyújt túl sok háttér információt és beállítási lehetőséget, most nem kapunk még introt sem. A főmenüben bekapcsolhatjuk az automata tüzet, kiválaszthatjuk a nehézséget, rábökhetünk az irányítható karakterek egyikére (most csak kettő van, mindkettő új: Walter, a kék mellényes, fekete hajú srác és Tyra, a rózsaszín mellényes, vörös hajú lány), és rögtön az akció sűrűjében találjuk magunkat. Pontosabban a rövid átvezető partraszállási jelenet után még megkapjuk a bázistábor menüt, ahol állást menthetünk, és megnézhetjük a megtalált kártyákat és a kiszabadított foglyokat, de itt sem kapunk eligazítást, induljunk tehát rögtön bevetésre, és lőjünk mindenre, ami mozog (a foglyokat is lövéssel kell kiszabadítanunk). Egy jó katonának nem is kell sok instrukció, így én valamennyire megbocsátom a körítés mellőzését, bár azért annyi kiderülhetett volna, hogy ki az ellenség, és miért indulunk hadba ellene.

A játék 5 darab átlagos méretű főpályából áll, és az egész egy feltehetően csendes-óceáni szigetvilágban játszódik. Ellenfeleink ezúttal is a szokásosak, olyan katonák, akik leginkább a második világháborús német egyenruhákhoz hasonló öltözéket hordanak, rajtuk kívül még néhány bennszülöttel és a jól megszokott gépszörnyekkel kell megküzdenünk. A történetet véleményem szerint az a jól ismert sztori ihlette, hogy a második világháború után Japán néhány katonát ott felejtett a csendes-óceáni szigetvilágban, akik évtizedekkel később is azt hitték, hogy dúl a háború. Nos a korábbi *Metal Slug*okból ismert és már régen likvidált gonosz tábornok emberei is valahogy így maradhattak a szigeteken, erre utal az is, hogy a játék végén, a tábornok egykori bunkerében sem találkozunk emberi főnökkel, csak egy elfeledett gépszörnnyel az alagsorban.

Az első pálya a parton kezdődik, onnan kell jobbra haladnunk a dzsungel mélye felé, az ellenséges katonák pedig apró bunkerekből, lövészárkokból és szögesdrótok mögül lőnek ránk. Aztán felfele kell ugrálnunk egy falon, majd beszállhatunk az első tankba, és el kell jutnunk egy romvároson keresztül jobbra az első főnökhöz, egy közepes tankhoz. Közvetlenül a főnök előtti szakasz végén (a pályák kisebb szakaszokra oszlanak, melyeken belül visszafele is haladhatunk) van egy bedeszkázott bányalejárat is, amit még nem tudtam kinyitni, ha minden igaz egy jól elrejtett kártya nyitja. A második szint elején ismét megkapjuk a tankot, ez is nagyrészt a dzsungel mélyén játszódik, néhol pedig szakadékok fölé ácsolt cölöpépítményeken kell átugrálnunk. Ezen a pályán is találtam egy titkos helyet, amit még nem tudtam megnyitni, a pálya végén egyébként két nagyobb kétpúpú ikertankkal kell megküzdenünk. A harmadik szint elején a szakaszvezetőnk csapdába csal minket, és lezuhanunk egy földalatti barlangba, ahol kezdetben azték falfestésű járatokban denevérekkel és bennszülöttekkel kell összecsapnunk, aztán jön egy szakasz több elágazással, hernyókkal, mérges gázokkal és hagyományos katonákkal, végül egy föld alatti folyó mellett kell harcolnunk, ami után egy méretes vonat és tankkeverék gépszörnnyel kell megküzdenünk. A negyedik szinten egy új sziget homokos tengerpartjára érkezünk ejtőernyővel, itt zord sziklákon kell átugrálnunk, aztán fémlépcsőkön kell feljebb küzdenünk magunkat, végül egy ellenséges bázis kissé trükkös lifthálózatán kell átjutnunk, és egy helyből felszálló repülőgép szörnnyel kell birokra kelnünk. Az utolsó pálya elején egy kisrepülőbe kell beszállnunk, és egy repülős-lövöldözős légi csata veszi kezdetét ellenséges gépek, helikopterek és ejtőernyős katonák ellen. Utunk végállomása egy fúrótoronyra emlékeztető fémépület lesz, először itt kell befele haladnunk, majd ez átalakul betonbunkerré, még a néhai tábornok edzőtermét és dolgozószobáját is megtaláljuk, aztán egy rejtett járaton kell továbbhaladnunk egészen az utolsó, gömbszerű fémszörnyig.

Gondolom a fentiekből és a mellékelt képekből a sorozatot nem ismerők számára is nyilvánvaló, hogy az egyszerű, 8 irányba scrollozó játékban csak követnünk kell az orrunkat (hol jobbra, hol felfele), és mindenre lőnünk kell, ami az utunkba akad. Az egyetlen speciális mozdulatunk az ugrás (A), de ugrálni sem nagyon kell nyaktörő helyeken, továbbá még érdekes az is, hogy közvetlen közelről nem lelőjük az ellenfeleket, hanem a késünkkel elvágjuk a torkukat. Fegyverből mindig rendelkezünk egy elsődlegessel (B) és egy másodlagossal (R), mindkettőből egyszerre csak egy-egy típus lehet nálunk, ezek többségét egyébként a foglyoktól vagy a ládákból szerezhetjük meg. Speciális alapfegyver a fent említett kés, hasonlóképp alap a végtelen muníciós pisztoly, amit menet közben lecserélhetünk korlátozott lőszerrel rendelkező nehéz gépfegyverre, rakétavetőre, robbanó modellautóra, sörétes puskára, lézerre, pattogó golyóbombára, gránátvetőre, lángszóróra és célkövető rakétára, mellesleg az is előfordul, hogy egy speckó felvétele után két elsődleges fegyverrel rendelkezhetünk és lőhetünk egyszerre. A másodlagos fegyverek palettája szegényesebb, alapban korlátozott számú kézigránátot dobálhatunk, amit lecserélhetünk Molotov-koktélra is. Ezeken túl még vehetünk fel lőszereket, energianövelőket és különféle kártyákat, ez utóbbiak a játék legnagyobb újításai.

Mostanság szinte minden játékban vannak szavatosság növelésére szolgáló gyűjthető kártyák, de itt a kártyák többsége nem csak poén (van sok olyan is, például a kaják és a szereplők képei), hanem jutalom egy teljesítményért (pályák lenyomása, ennyi és ennyi ellenfél megölése, ennyi és ennyi fogoly kiszabadítása stb.), sok kártya pedig plusz dolgot is nyújt. Van például tankot álcázó kártya, aztán minden fegyverhez van külön teljesítmény- és lőszernövelő kártya, van olyan kártya, ami az energiánkat vagy a járművünk energiáját növeli és van 5 darab titkos helyszínt nyitó kártya is, de érdekes az egy lövéssel gyilkoló és a járgányokat lecserélő (így még 3 további járművel lehet menni) kártya is. Ez a rendszer meglehetősen sokat ad az alapban kissé gyenge (e nélkül csak hármas osztályzatú) szavatossághoz, hasonlóképp a készítők a foglyok vadászatát is érdekesebbé tették azzal, hogy minden fogoly egyedi névvel és rendfokozattal rendelkezik, egyébként fogolyból és kártyából is 100-100 darabot rejt a játék. A járgányokat eddig csak futólag említettem, amik egyébként a sorozat címadói és legérdekesebb újításai voltak, ezeket mellesleg azért nevezik slugoknak, azaz csigáknak, mert mindegyik kis tömzsi és bogárhátú. Ezeket nem kötelező használatba venni (leszámítva az említett repülőt), de persze hasznos, mivel plusz páncéljuk és nagyobb tűzerejük van, a tanknak például van egy 360 fokban forgatható gépágyúja is az elsődleges ágyúcsöve mellett, és tud ugrálni is.

NEM MIND ARANY, AMI CSIGA

A bevezetőből és az értékelésből is látszik, hogy meglehetősen nagy (és talán kissé elfogult) rajongója vagyok a sorozatnak, megláttam ugyan a játék hiányosságait is, de mégis annyira lenyűgözött az, hogy **totál játéktermi szintű**, egyedi és gyakorlatilag hibátlan *Metal Slug*gal játszhatok a GBA-mon, hogy ezek a dolgok mind mellékes apróságokká váltak számomra. Írtam például, hogy hiányoltam az introt és az eligazítást, hasonlóképp nagy kár, hogy nem került bele a játékba az átváltozós poén sem (a kövérré, zombivá, múmiává és majommá válás, legalábbis a főjátékban nem láttam ilyesmit), és még mindig nem tudunk rendesen átlósan lőni. Az sem lenne rossz, ha váltogathatnánk a fegyverek között, és hiányzik a sorozat újabb részeiből ismert becsúszás is, de legesleginkább az zavar, hogy ha csak 10-20 pixelt scrolloztatunk oda-vissza (például ugrunk egyet), már akkor is újra megjelenik pár jobblétre szenderült rosszfiú, ez azért kicsit durva, 1-2 képernyőt ráhagyhattak volna a programozók. Emellett kicsit negatívum az is, hogy bár a háttérgrafika nem rémlik a korábbi részekből, sajnos a sprite-ok, beleértve jó pár főnököt is, szinte mind újrafelhasználtak, ez a jelenség persze minden epizódnál előfordult, de egy kicsit több egyedi animációra számítottam, ugyanakkor persze GBA-n még nem volt egy rész sem, így szerintem ez sem főbenjáró bűn a fejlesztők részéről. Én tehát ezekkel együtt is minden akciójátékosnak szívből ajánlom a *Metal Slug Advance*-t, nálam ez az új GBA-s favorit.

Cred

MARTIN BELESZÓL!

Nemrég kaptam egy kedves levelet egy bizonyára érett korú, sokat tapasztalt, intelligens játékostársamtól, amelyben – miután megkérdezte, hogy édesanyám még mindig azt a *bizonyos* ősi foglalkozást űzi-e – felhívta a figyelmem, hogy a Metal Slug-féle (idézem) „egyforintos szemét sz*r 2D-s retro ökörségek" ideje lejárt, és értetlenül állt a tény előtt, hogy az ilyeneket mi itt a Konzolnál vajon miért favorizáljuk annyira. Most ránéztem ezekre a képekre, és egyből rájöttem, miért... ;)

METAL SLUG ADVANCE

SNK PLAYMORE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ az egyik legjobb játéksorozat szinte hibátlan, neogeo szintű új epizódja

✕ kevés új sprite-ot rajzoltak, most sincs átlós lövés, és még pár jópofa apróság kimaradt

10 pont

576 KONZOL KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ 2004

A nyereményeket a következő cégek jóvoltából sorsoljuk ki: SeVeN M Kft, Electronic Arts Magyarország Kft, Ecobit Kft, MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft, Sony Playstation 2

Hát, amint látjátok, megvolt. Íme a szerencsés nyertesek listája! Azt hittük, két óra alatt lezavarjuk, de végül majdnem egy teljes napig szívtunk a Rencivel, mire befejeztük a karácsonyi nyereményjáték sorsolását. Annyi, de annyi levél és levelezőlap érkezett, hogy az iroda összes polcát elfoglalták, miután szétválogattuk őket. A korábbi évek tapasztalatai alapján azt hittük, email alig jön majd, erre naponta jött vagy 20 embertől, persze mindenkitől külön-külön (ahogy kértük), vagy két csomag A4-es papírt elhasználtunk a kinyomtatásukhoz.

Persze az idén is voltak olyanok, akik képtelenek voltak megérteni azt a pár pofon egyszerű szabályt, amit kértünk (ráadásul le is írtuk fehéren-feketén): volt, aki a nevét nem írta be, volt, aki a címét. Volt olyan kedves, az 576 online-ról általam is jól ismert olvasó, aki leírta még azt is, mit reggelizett, kivéve, hogy hol lakik. Nem tudom, ők hogy gondolták - mindenkinek írunk majd külön-külön egy értesítést, hogy nyert, és ugyan legyen már szíves elküldeni az adatait? Kedvencem az az emailes megfejtő volt, aki az xyz@freemail.hu címről, ... feladóval egy B betűt küldött. Hát, kedves ..., nyertél volna egy PS2-es játékot, ha egy kicsit több eszed lett volna.

Az ajándékokat a következő hetek során postázzuk, legyetek türelemmel. Boldog Karácsonyt!

Martin

XBOX FOCI JÁTÉK

Nyertesek:
Szabó Ákos – Budapest
Ördög Norbert – Mályi
Makker Orsolya – Budapest

PS2 DEMO DVD JÁTÉK

Nyertesek:
Szűcs Márk – Szolnok
Simony János – Dorog
Ménesi Norbert – Miskolc
Glózik Ádám – Szeged
Zsichla Péter – Maglód
Ivády Gergely – Pécs
Mészner Richárd – Budapest
Kiss Zsolt – Hajdúszoboszlllló
Lilik Ádám – Budapest
Rapcsák Regina – Tass
Molnár Tamás – Budapest
Demcsák Ferenc – Békésszentanrás
Székely Krisztián – Budapest
Nagy László – Hatvan
Kovács Zsolt – Nagykáta

THU2 KULCSTARTÓ JÁTÉK

Nyertesek:
Géczy Attila – Salgótarján
Both Szabolcs – Pápa
Kővári Kornél – Budapest
Tasnádi György – Kőszeg
Tóth Gergely – Hatvan
Németh Barnabás – Tiszaújváros
Almási Edina – Szeged

KONAMI EGÉRALÁTÉT JÁTÉK

Nyertesek:
Gyigor Zoltán – Abony
Kovács Zsolt – Nagykáta
Hattyár Péter – Budapest
Scholle Anita – Hévízgyörk
Németh Attila – Sopron

PÓLÓ JÁTÉK

Nyertesek:
Czakó Tibor – Kengyel
Gacs Csaba – Budapest
Tóthné Balla Erika – Jászberény
Bíró Ambrus – Budapest
Hunyadi-Buzás Balázs – Eger
Antal László – Pécs
Bihon Roland – Miskolc
Boros Antal – Pilis
Koszta Paszkál – Dunakeszi
Honti Tibor – Soltvadkert
Birgán Hajnalka – Budapest
Kovács Dávid – Nyíradony
Tóth Rudolf – Budapest
Nosztáni Márió – Baja
Szement András – Dunavecse
Bajczik Jánosné – Tatabánya
Rudner Ferenc – Lepsény
Kiss Krisztián – Hódmezővásárhely
Palkuber Szimonetta – Budapest
Andó Barbara – Cegléd

FIFA BÖGRE JÁTÉK

Nyertesek:
Maszlik Zoltán – Pomáz
Réti Viktor – Budapest

SH4 ZÁSZLÓ JÁTÉK

Nyertesek:
Bukor Ákos – Gyula

ATARI XBOX JÁTÉK

Nyertesek:
Simonyai Márk – Herend
Romhányi András – Tápiószecső

ATARI PS2 JÁTÉK

Nyertesek:
Zalavári Tamás – Budapest
Zombori Zoltán – Hódmezővásárhely
Gergely Győző – Piliborosjenő
Varga Viktória - Szentendre

ATARI GBA JÁTÉK

Nyertesek:
Kis Viktor – Abony
Számel János – Tatabánya
Agócs László – Jászladány
Pataki Dávid – Harkány
Rujzam Zsuzs – Herend
Vujic Marko – Pécs
Tóth István – Budapest
Szarvas Ernő – Debrecen
Vass László – Dorog
Tóth Judit – Hajdúszoboszló

EA GAMECUBE JÁTÉK

Nyertesek:
Kern Péter – Érd
Varga László – Balassagyarmat
Farkas Caba – Zákányszék
Tükör Gábor – Budapest
Balogh Zoltán – Sátoraljaújhely
Kett Zoltán – Érd
Czipó Viktor – Budapest

HÁTIZSÁK JÁTÉK

Nyertesek:
Olasz Csaba – Mátészalka

MGS2 PÓLÓ JÁTÉK

Nyertesek:
Ügyvéd Péter – Budapest
Károlyi Gyula – Kapuvár
Fodor Zoltán – Szeged

FIFA PÓLÓ JÁTÉK

Nyertesek:
Reinhard Zsolt – Decs
Gyenge Csaba – Seregélyes
Wetzl Norbert – Kaposvár
Zombori Csaba – Szentlőrinckáta
Zemankó Tamás – Rém
Csender Dezső – Budapest
Fóris István – Debrecen
Kalhi András – Hajdúböszörmény
Szabó György – Csákánydoroszló
Rácz Frederich – Budapest
Kiss Tibor – Kecskemét

KONAMI PS2 JÁTÉK

Nyertesek:
Juhász Gábor – Budapest
Csető Zsolt – Budapest
Kovács László – Budapest
Gonda Enikő – Mezőtúr
Ökrös András – Budapest
Blaski Dániel – Budapest
Csősz Tamás – Jászberény
Szelényi Viktor – Eger
Nagy János Sándor – Szolnok
Prekop Dávid – Békéscsaba
Major Sándor – Nyíradony
Takács Donát – Csurgó

VEGYES PS2 DVD JÁTÉK

Nyertesek:
Mittwég Béla – Mohács
Posta Edit – Debrecen
Horváth János – Miskolc
Szűcs Lajosné – Törökszentmiklós
Fekete Tamás – Mosonmagyaróvár
Bodnár Márton – Dunaszentgyörgy
Lancsár Károly – Budapest
Kárpáti Zoltán – Budapest
Brogyán György – Budapest
Csajbók Lajos – Besenyőszög
Tisza Norbert – Budaörs
Dancsó Csaba – Békéscsaba
Nagy Kristóf – Baja
Csordás Attila – Velence
Fazeks Dávid – Alebrtirsa
Bujdosó Máté – Gödöllő
Dávid Árpád – Eger
Lenart Viktor – Budaörs
Szabó Zoltán – Polgár
Fehér Leó – Vaskút
Fogl Sándor – Gyulafirátót
Garcsik Ferenc – Gyöngyös
Friesz Péter – Győr
Hadobás Cecília - Hódmezővásárhely
Halasi Sándor – Debrecen
Heizler Donát – Zalaegerszeg
Paczolay Tamás – Budapest

BŰNÖZŐS, AUTÓS, LÖVÖLDÖZŐS. SZERINTED?



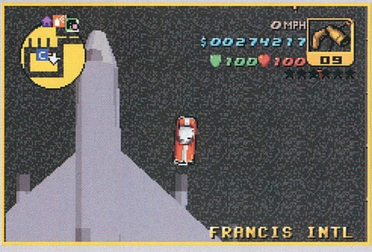
Szinte kerek hét éve fejezte be az akkor még DMA Design névre hallgató, azóta Rockstar North-ra átnevezett legendás skót fejlesztőcég a *Grand Theft Auto* című és *GTA* rövidítésű játéktörténelmi jelentőségű produktumát, ami először PS1-re jött ki, majd kis késéssel PC-re is megjelent. Az anyag megjelenítése akkor még eléggé egyedinek számított, intelligensen zoomoló kamerán keresztül felülnézetből láthattunk egy nagyvárost, a házak pedig 3D-sen magasodtak ki a talajból, mindig a perspektívának megfelelően, és textúrázott oldalakkal meg tetőkkel rendelkeztek. A játék lényege hasonlóképp meglehetősen merész és formabontó volt, míg a többi anyag szinte mindegyikében jó oldalon harcoló katonát, rendőrt vagy állatkát kellett terelgetnünk, vagy legalább olyan negatív figurát, akiben még ott rejtezett a jóság halovány szikrája, a *GTA*-ban minden kozmetikázás nélkül egy maffiáknak dolgozó, bármilyen autót ellopó és bárkit legyilkoló gátlástalan bűnöző bőrébe kellett bújnunk – ki is akadtak tőle a cenzorok és a gyermekvédők rendesen. Bár a durva játékmenet és a párbeszédek hangneme miatt a játék kizárólag felnőttek számára készült, a limitált vásárlóközönség ellenére is óriási siker lett, mára már annyi példányban elkelt, annyiszor visszahozta a költségeit, hogy az első rész felújított PC-s verzióját a cég már ingyenes közkinccsé is tette.

A sikerjátékot két évvel később szintén PS1-en és PC-n követte a *Grand Theft Auto: London, 1969* című kiegészítő küldetéslemez, majd még ugyanabban az évben mindkét gépre megérkezett az igazi folytatás is, a *Grand Theft Auto 2*, ami egy évvel később a DC tulajok számára is elérhetővé vált. Ez utóbbi bár sokat fejlődött vizuálisan, alapvetően azért még az elődeihez hasonló nézetet és motort alkalmazott. Az igazán nagy előrelépés a 2001-ben PS2-re és 2002-ben PC-re megjelent *Grand Theft Auto III* motorjában következett be, a játék a kornak megfelelően már teljes 3D-ben pompázott, de belsőre is eszméletlen sokat fejlődött, és persze az élethű 3D-s megjelenése miatt az elődeinél még sokkal durvább, brutálisabb és véresebb is lett. Ennek egyenes következményeként a gyermekvédők és a cenzorok is kapásból rávetették magukat, a téma körüli hisztériából élő politikusokkal, médiamunkásokkal és vallási gurukkal egyetemben, és farkast kiáltottak. No és persze a nagy számok törvényéből következően akadt is néhány olyan beszámíthatatlan hülyegyerekek (noha a játékot csak 18 éven felüliek játszhatták), aki megpróbálta a való világban leutánozni a játékban kivitelezhető vérengzések egy részét, bekövetkezett tehát néhány olyan bűneset, amitől a cenzorok tartottak, ezért még jobban támadták, és néhány országban be is tiltották a játékot. Ezt követte PS2-n 2002-ben, PC-n pedig 2003-ban a *Grand Theft Auto: Vice City*, ami az elődjéhez képest kisebb technológiai újításokat tartalmazott csak, de ettől függetlenül több volt, mint egy önállóan futó küldetéslemez, méretes, tartalmas és roppant hangulatos anyag volt. Legvégül pedig – de ezt még a legifjabb játékosok is tudják a múlt havi Konzol óta – a látványtechnológia terén kisebb mértékben, belül azonban nagyon jelentősen továbbfejlesztett *Grand Theft Auto: San Andreas* futott be néhány hete, egyelőre PS2-re, ebből jövőre lesz PC-s átirat.

A felsoroltak mellett megjelent még néhány több játékot tartalmazó speciális csomag is, például a *Grand Theft Auto: The Director's Cut*, a *Grand Theft Auto Compilation* és a *Grand Theft Auto Double Pack*, ez utóbbi érdekessége, hogy az X tulajokhoz is eljutott, és mivel a harmadik részt és a *Vice City*-t tartalmazta, így ennek megvásárlása után az X-esek is játszhattak a sorozat előző két 3D-s epizódjával. Ezeken túl a kézi játékgépek tulajdonosai sem maradtak teljesen *GTA* nélkül, GBC-re is megjelent egy *Grand Theft Auto* 1999-ben és egy *Grand Theft Auto* 2 2000-ben, ezek többé-kevésbé követték is az azonos című eredeti játékok küldetéseit, de természetesen technológiailag sokkal szürkébbek voltak, nem csak teljesen szimpla (kiemelkedő 3D-s házak és zoom nélküli) újrarajzolt 2D-s városokban játszódtak, de sok egyéb téren is gyengébben muzsikáltak. A forgalom például olyan gyér volt bennük, hogy szinte alig tűnt fel néha egy-egy autó a képernyőn, ez elsősorban természetesen a gép szegényes képességeiből következett, ami maximum 8 darab 8x8 pixeles sprite-ot képes egy sorban megjeleníteni. A GBC-t a hardverpiacon követte a GBA, amire szintén bejelentettek egy *GTA* folytatást, a *Grand Theft Auto III*-at, ami feltehetően az azonos című nagy játék kistestvérének készült. Éveken keresztül ment a hype és jöttek ki a képek a tervezett kiadótól, a Destination Software-től és a fejlesztőtől, a Pocketeers-től (a korábbi AGB Games-től), határozottan komoly, teljesen 3D-s anyagnak ígérkezett a cucc, aztán jött a sokkoló bejelentés, hogy a projektet valakik valamiért leállították. Szerencsére minden remény nem veszett el a GBA-s *GTA* rajongók számára, idővel bejelentették a *Grand Theft Auto Advance*-t, amit egy másik cég, az amerikai Digital Eclipse jegyzett fejlesztőként, és a sorozat megszokott kiadója, a Rockstar Games kiadóként, ez az anyag pedig el is jutott a megjelenésig, ami pár napja következett be.

ÚJ PLATFORM, ÚJ TÖRTÉNET

Ahogy a sorozat újabb epizódjaiban, úgy ebben is egy meghatározott karakter bőrébe kell bújnunk, akivel egy meglepő fordulatokban gazdag gengszteres történetet játszhatunk végig a fő küldetések teljesítése során. Protagonistánk ezúttal egy Mike nevű piti bűnöző, aki barátjával és bűntársával, Vinnie-vel kisebb, amolyan kifutófiús munkákat végzett a maffiának a korábbi *GTA*-ból már jól ismert Liberty City-ben. Hőseink a játék elején elhatározzák, hogy mivel éppen nem állnak körözés alatt, és meglehetősen nagy pénzmennyiséget halmoztak fel a korábbi bulikból, megpattannak a városból, tiszta lappal és gazdagon új életet kezdenek valahol máshol. Persze a városból nem olyan egyszerű lelépni, tiszta autót és hamis papírokat kell ehhez szerezni, és a maffia áldását is kérni kell a dologra. Az első néhány küldetésben ezeket kell elsősorban intéznünk néhány utolsó apró munkával egyetemben (fuvarozás, bérgyilkosság, védelmi pénz behajtás, autólopás), ezek során tanítja meg nekünk a játék az irányítást, és mutatja be számunkra a cselekvési lehetőségeink sokszínű palettáját. Mindez még a tapasztaltabb *GTA*-sok számára is hasznos, hisz GBA-n más az irányítás, a lehetőségeink pedig valahol régi felülnézetes és az új 3D-s epizódok között vannak, jóval több dolgot megtehetünk, mint a jó öreg első részben. A hetedik küldetés után, mire végre összejön minden a szökéshez, Vinnie autója az összes zsével együtt

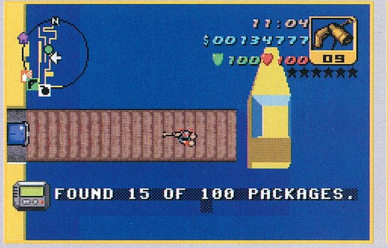


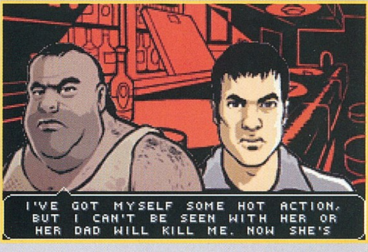
felrobban, és Mike, aki korábban a határozottabb Vinnie irányítása alatt állt, egyedül marad a városban bűntárs nélkül, legatyásodva. Ekkor határozza el hősünk, hogy mégis Liberty City-ben marad, kinyomozza, hogy ki ölte meg a spanját, és a saját szerencséjét is megcsinálja.

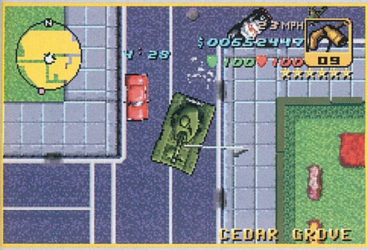
Innen a szokásos *GTA* játékmenet következik, sorra ismerkedünk meg új emberekkel (barátokkal és hamis átmeneti szövetségesekkel), akik megjelennek a térképen, és akiktől felvehetünk különféle munkákat – némelyek előbbre lendítik a történetet is, némelyek csak kötelező töltеléknek vannak, és segítik hizlalni a pénztárcánkat. A küldetések nagyrészt a többi epizódból megszokottakhoz hasonlítanak, és ahogy azokban, itt is gyakran menet közben változnak, és rendszerint több fázisból állnak. Van, hogy egy autót kell időre leszállítanunk a roncstelepre, van, hogy egy zsaruk által figyelt járgányt kell meseautók által biztosított „díszkísérettel" a festőgarázsba leszállítanunk, és van, hogy egy politikus kiskorú, részeg lányát kell a pasijától, a kövér bártulajdonostól elfuvaroznunk egy másik kocsmába, majd megvédenünk egy rakás támadótól, aztán leráznunk a féltékeny másik barátját, és végül hazavinnünk, mindezt időre. Aztán van olyan is, hogy stricivé kell válnunk (ez itt nem külön munka, csak egy küldetés), és néhány lányt időre el kell vinnünk A-ból B-be, van, hogy egy diszkót kell felrobbantanunk egy robbanószerrel megrakott autóval, és van, hogy egy szenátor kocsiját kell leamortizálnunk, aztán jól el is kell vernünk, hogy ne szavazza meg a dohányzást betiltó törvényt. Aztán akad olyan küldetés is, amiben egy japán nő unokahúgát kell elrabolnunk, a következő körben meg már neki dolgozva visszarabolnunk, és az sem ritka, hogy szabadon választhatunk a békésebb és a brutálisabb megoldások között, például felrobbanthatunk egy kaszinót, vagy ha a tulaj számára megölünk egy korrupt zsarut, akkor megkapjuk a védelmi pénzt rombolás nélkül is.

Az újabb epizódokhoz képest a játék viszonylag kevés szereplőt tartalmaz, és sajnos ezek is csak apró portrék alakjában jelennek meg, tehát a pár mondatos eligazítások során szegényes átvezető állóképeket kapunk csak, ami az anyag egyik legnagyobb hátránya, egy ilyen nagy címtől valahogy sokkal többet vártam e téren. Szintén szokatlan, hogy a fő küldetéseket csak sorban vehetjük fel, soha nem jelenik meg két párhuzamos misszió a térképen, a küldetéseket egyébként az alábbi figuráktól kapjuk: Vinnie az első főnökünk, már a párbeszédekből is nyilvánvalóvá válik mindenki számára, hogy hősünket, Mike-ot nem tekinti igaz barátjának, csak egy buta csicskásnak. A második főnökünk, 8-Ball, a feka bombagyáros már ismerős lesz a tapasztaltabb *GTA*-sok számára. Aztán megismerkedünk még a már említett kövér csapossal, Jonnie-val, egy raszta hajú jamaikai gengszterrel, King Courtney-vel, egy elegáns kolumbiai drogbáróval, Ciscoval, és a már szintén említett szadista női bandavezérrel, a japán Asukával, aki rendesen rá is kattan hősünkre. Érdekesebb mellékszereplő még Asuka unokahúga, Yuka, a matrózblúzos iskolás lány, rajta kívül másokkal már tényleg csak futólag találkozhatunk, rendszerint egy bunyó vagy egy leszámolás erejéig. Természetesen (ezt a szabályt Liquid is említette a múlt hónapban) mint minden *GTA* epizódban, ebben is többen elárulnak minket a történet során, de akadnak azért igaz barátok is, akikben pozitívan csalódunk.













A GRAFIKUS MOTOR, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A mellékelt képekből is jól látható, hogy a játék grafikus motorja gyakorlatilag pont olyan, mint a sorozat első részeié. Felülnézetből láthatjuk a várost, amire a kamera nagyon intelligensen zoomol rá, leginkább a sebességünk függvényében: ha gyorsan száguldunk, távolabbra kell látnunk, hogy tudjunk reagálni az út kanyarulataira és a forgalomra, ezért ekkor a kamera is nagyobb területet mutat, ha viszont lassan megyünk, vagy gyalogosan akciózunk, akkor a gépi operatőr is ránk közelít. A 2D-s talaj felett a hardveresen rotáló autók és gyalogosok mellett 3D-s házak és egyebek is magasodnak, ezek jó része (ilyenek például a kockaházak) textúrázva is van (kicsit csámpázik az affine textúrázó, de ez a jelenség ugyanígy megvolt PS1-en is anno), de akadnak helyenként vonalvektoros (villanypóznák, fatörzsek stb.) és flatfillezett (vastagabb korlátok, tartályok, repülőgépek stb.) objektumok is. A látvány tehát a színmélységet és a felbontást leszámítva gyakorlatilag semmiben sem marad el a PS1-es ősben látottaktól.

Ami még érdekesebb, hogy belsőre a tanítvány messze felül is múlja a mestert. Flexibilisebb és gazdagabb már a Starttal előhozható Pause/Options menü is, ha például valakinek nem jön be az automatikusan zoomoló kamera, három fix látótávolságot is beállíthat, de a szintén itt található statisztikai oldal is eszméletlen hosszú és részletes. Hasonlóképp az irányítás is sokat fejlődött a PS1-es ős óta, ott (de PC-n és GBC-n is) számomra az volt a legnehezebben megszokható, hogy gyalogosan is a gázgombot kellett nyomni az előrehaladáshoz. Most már teljesen más a gyalogos és az autós irányítás, és nagyon kézre álló. Gyalogosan a szálkereszttel mozoghatunk teljesen szabadon, a B-vel futhatunk (természetesen most is kifulladunk hamar, és nehezebb fegyverrel lassabb a sprint is), az A-val lőhetünk és harcolhatunk, az A + B kombinációval átugorhatjuk a kisebb korlátokat és hasonlókat, az R-rel oldalazhatunk (nagyon jól jön a harcokban, főleg a játék utolsó csatájában), az L-lel pedig beszállhatunk a legközelebbi autóba. Az autós irányítás nagyjából olyan, mint régen, persze más gombkiosztással, a Jobbra és Balra gombok kormányoznak, az A gázt ad és gyorsít, a B hátramenetbe gyorsít, az R a kézifék (nagyon könnyű 90 fokban fordulni vele), az L a kiszállás, a Le gomb a szimpla fék, a Fel gomb pedig fix szinten tartja a sebességünket. Van még néhány autós kombó is, a Le + R például a duda, ami továbbra is csak egy haszontalan poén szerintem, hasonlóképp a Fel + R gombokkal be- és kikapcsolható sziréna (ha van), és persze itt is vannak olyan speciális autók, amelyekkel munkákat láthatunk el, ezeket az L + R kombó kapcsolja be. A felsoroltakon túl még van a Select, ami alapban mindenhol a következő fegyvert választja ki, ha pedig nyomva tartjuk, az L és R gombokkal előre és hátra is lapozhatunk a dorgáló eszközök között.

Meglehetősen gazdag lett a játéktér feletti információs síkunk is, ami PS1-en még nagyon lepusztult volt. Számomra annak idején leginkább a térkép hiányzott, amíg be nem vágtam a várost kívülről, szinte soha nem tudtam, hogy éppen merre járok, csak próbáltam követni a nyilat. Most a bal felső sarokban mindig láthatunk egy térképet, és ami még fontosabb, ez mindig jelzi az összes elérhető kulcshelyszínt is, természetesen, ha valami nincs a közelünkben, akkor a jól azonosítható ikon a térkép azon szélén látható, amerre a létesítmény vagy a személy található. Szintén hasznos, hogy a célpontokat és az üldözőket is jelzi a térkép különféle színkódos pöttyökkel, és ezek megnőnek, ha közelítünk hozzájuk, ez valamennyire segíti az útvonaltervezést. Több tekintetben tehát a kis térkép még a *San Andreas*-ban alkalmazottnál is hasznosabb (az nem jelez mindent, és csak a közeli dolgokat, persze abban a játékban annyi ikon van, hogy minden megjelenítése káoszhoz vezetne), sajnos azonban itt nincs nagy térkép, így az útvonaltervezésnél nagyrészt továbbra is a városismeretünkre kell hagyatkoznunk. A térképpel átellenben mindig láthatjuk az aktuális városnegyed nevét, ez is segíti a tájékozódásunkat, a jobb felső sarokban pedig az aktuális fegyverünk ikonja, az ahhoz tartozó muníciónk mennyisége (ha van), a dollárjaink száma, az energiánk szintje, a pajzsunk szintje (ha van), a szokásos hat csillagig menő körözöttségi szintünk és a sebességünk (autóban) vagy az óra (gyalogosan) látható. Ez utóbbit ignorálhatjuk, teljesen haszontalan, semmi nincs a játékban időhöz kötve, és vizuálisan sincs napszakváltás, sőt még a forgalom sem gyérül éjszaka. Mindezeken túl küldetéstől függően még megjelenik időnként egy visszaszámláló óra és egy plusz sérülésjelző csík, ez utóbbi néha a járgányunk épségét mutatja, néha pedig az ellenséges célautó vagy célszemély épségét.

Ha már futólag említettem a fegyvereket, a munkákat és a létesítményeket, ezeket kicsit részletezem is, mert bizonyára akadnak olyan rajongók, akik mindenre kíváncsiak, és a játék szavatossága is leszűrhető ezekből. A fegyverarzenálban szinte minden megtalálható, ami a nagy *GTA*-kban: alapban az öklünkkel harcolhatunk, hasonlóan a végtelenségig használható, de persze jóval erősebb fegyver a baseballütő és a katana, aztán van egy szimpla pisztoly, egy sörétes puska, egy Uzi klón kisgéppisztoly, egy AK-47 klón géppisztoly és egy „schwarzenæggeres" gépágyú, de akad még lángszóró, rakétavető, Molotov-koktél és kézigránát is. Ezek többségét természetesen az utcai gengszterektől zsákmányolhatjuk, vagy az Ammu-Nation fegyverboltokból vásárolhatjuk, amikből minden szigeten található egy – természetesen a játék az elődeihez hasonlóan három szigetet tartalmaz, melyek között a hidak csak meghatározott küldetések teljesítése után nyílnak meg. A fegyverekhez hasonlóan az Ammu-Nationben vásárolhatjuk meg a pajzsot is, de persze a térkép néhány eldugott szeglete is rejt párat, ugyanígy meghatározott pontokon szedhetünk fel energiatöltőket és csillagokat is, ez utóbbiak természetesen most is a körözöttségi szintünket csökkentik. Speciális fegyver még az autóbomba, amit minden szigeten egy meghatározott garázsban vehetünk meg, ezt az autóban kell élesítenünk, és távirányítással felrobbantanunk. Most is vannak természetesen Pay'n'Spray garázsok, melyekben jó pénzért kijavítják, átfestik és átrendszámozzák az autónkat, ha épségben elérünk egyet, így lehet a körözöttségi szintünket lenullázni és a sérült autónkat kikalapáltatni, ebből is egy van most minden szigeten. Ezeken túl még vannak illegális utcai versenyek is, minden szigeten hat verseny indul egy-egy fix pontról (ezeket nem kötelező teljesíteni, de növelik a százalékunkat és a pénztárcánkat), továbbá minden szigeten van egy fix rejtekhelyünk, ahol állást menthetünk és extra tárgyakat is felvehetünk a teljesített mellékküldetések függvényében (kapunk valamit minden tíz felvett csomagért és minden teljesen teljesített munkáért is, többek között).

A játékban csak a jól megszokott alapmunkákkal találkozhatunk, taxiba ülve fuvarozhatunk embereket időre A-ból B-be, mentőbe ülve sérülteket kell időre a kórházba szállítanunk, tűzoltóautóval meghatározott tüzeket kell oltanunk időre, rendőrautóval pedig gyalogos vagy járműves gonosztevőket kell kinyírnunk szintén meghatározott időlimit alatt. Ezek itt is mind egyre nehezednek, egyre messzebb kell mennünk egyre rövidebb idő alatt, és meghatározott számú munka teljesítése után kapunk extra dolgokat (nem csak tárgyakat, de például végtelen futást, meg ilyesmit is), meg persze minden egyes misszió pénzt is hoz a konyhánkra. Valamennyire munkának számít még az is, hogy autókat vihetünk az első szigeten található autóbontóba pénzért, és még van egy Demolition Football nevű mini-játék is. Ez utóbbit még nem nyitottam meg, de ha minden igaz az első hat verseny teljesítése után a második sziget rögbi stadionjában lehet játszani, feltehetően egy roncsderbi szerűség.



Sajnos ebben a játékban nincsenek olyan igazán fakultatív mellékküldetések, mint például a *San Andreas*-ban a Zero missziók, de azért a 41 fő küldetés teljesítése is eltart 3-4 napig, ami egy nem RPG jellegű GBA játéknál már jó szavatosság. Ezekhez jönnek még az említett munkák és versenyek, és akinek mindez még nem elég, az vadászhat a 21 darab rampage ikonra és a 100 darab csomagra is. A rampage ikonok olyan kis küldetéseket, pontosabban vérengzéseket aktiválnak, melyekben egy meghatározott eszközzel (autóval vagy adott fegyverrel) megadott mennyiségű ellenséges bandatagot kell likvidálnunk fix idő alatt, ezek teljesítéséért is pénzt és százalékot kapunk. A csomagok pedig tényleg csak szimpla gyűjtögetnivalók, hogy kicsivel még tovább növeljék a játékidőt, a térkép minden négyzetcentiméterét be kell járnunk, hogy meglegyen mind. Mindezeken túl az ugratók sem hiányoznak a játékból, sajnos ezek megtalálását és használatát nem tartja nyilván a játék, mint a nagy testvérei, tehát ezek a statisztikába sem számítanak bele, ugyanakkor a segítségükkel nagy távolságokat tehetünk meg gyorsan, egy helyen egy folyót is átugrathatunk. A programozó egyébként elég jól kidolgozta az ugratókat is, a fizika szabályainak megfelelően minél gyorsabban hajtunk rájuk, annál távolabbra repülünk, és ha ferdén ugratunk, megesik, hogy földet érkezéskor felborulunk, sőt csinálhatunk akár dugóhúzó manővert is. Természetesen az autókat fel is lehet lökni, és ha nem fordulnak vissza, akkor most is felrobbannak, sőt a magasabb járgányokkal fel is borulhatunk az éles kanyarokban, szerencsére ez a dolog nem túl érzékeny, 90 fokos kanyart még simán bevehetünk teljes gázzal. Hasonlóan apró figyelmesség még, hogy az éles kanyaroknál, különösen a kézifékeseknél guminyomot hagy az autónk az aszfalton, ha pedig átgyalogolunk egy vértócsán, egy ideig véres lábnyomokat hagyunk magunk után, továbbá ki is tudunk ugrani a száguldó autóból, úszni azonban a *San Andreas* előtti epizódokhoz hasonlóan most sem tudunk.

MEGÉRI? IGEN VAGY NEM?

Természetesen a sok dicséret és lehetőség ellenére sem hibátlan a játék, de tényleg csak apróságokat tudok felhozni negatívumként. A grafikai kivitelezés a főjátékban első ránézésre csúnyának tűnik, de alig gyengébb, mint a PS1-es ősé, és ennél többet már nem lehetett volna kihozni a gépből, ugyanakkor az átvezető részekben tényleg nagyon szegényes, vizuálisan összecsapott jeleneteket kapunk, így a grafika szerintem olyan „4 alát" érdemel. A játékmotorban két apróság zavart csak kicsit, mindkettő az ütközésfigyelés toleranciájával kapcsolatos. Ha lőfegyverrel lövöldözünk, az ellenfelek gyakran fel sem veszik, ha az oldalukat találjuk el, csak a pontos, középre menő találatok a biztosak, tehát kicsit szűkebb az emberek ütközésnégyszöge. Ugyanakkor, ha autóval megyünk, pont az a baj, hogy a járgányok ütközésnégyszöge nagyobb a kelleténél, gyakran tapasztalhatjuk, hogy bár szemre simán át tudnánk slisszolni két másik autó között, amikor ezzel próbálkozunk, nagy karambol lesz belőle. Hátra van még a zene, amit nem igazán tudok értékelni, nagyon rövid, felejthető loopokat kapunk, a hanghatások viszont teljesen rendben vannak, szitkozódnak is az emberek (a japán negyedben japánul), meg minden, így a két hangösszetevő nagyjából kiegyenlíti egymást. Kiemelném még a mesterséges intelligenciát: itt is nagyon jól éldegélnek az autósok és a járókelők, vannak balesetek, bűnesetek, stricik, éjszakai pillangók, különféle bűnbandák és egyebek is, és bár a forgalom talán egy kicsit lassabb és kevésbé agresszív, mint például a *San Andreas*-ban (nincsenek például idegesítően kacsázó sofőrök a sztrádán), de azért eléggé sűrű és pörgős.

Összességében engem nagyon meglepett a *Grand Theft Auto Advance*, sokkal gyengébb anyagra számítottam, és pár apróságot leszámítva egy olyan ütős játékot kaptam, ami tartalomban, technológiában és lehetőségek terén is jól állja a sarat a sokkal erősebb gépekre íródott ősével szemben. Aki GBA-s, és szereti a *GTA* sorozatot, vagy legalábbis a fentiek elolvasása után kedvet kapott hozzá, semmiképp ne hagyja ki!

Credo

GRAND THEFT AUTO ADVANCE

ROCKSTAR GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

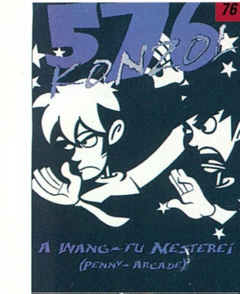
1 Játékos
mentés kártyára

✔ szinte mindent kihoz a témából, amit a gépen ki lehet
× gyenge és rövid a zene, túl egyszerűek az átvezető jelenetek

9 pont

MARTIN BELESZÓL!

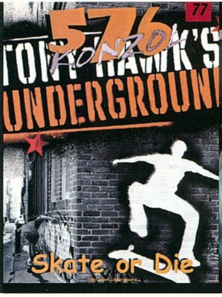
Na, aki olyan helyzetben van, hogy a GBA-n kívül semmit sem engedhet meg magának (vagy nem akar továbblépni), az most örülhet, van már normális hordozható GTA. Én mondjuk a GBA-s kazetta árából inkább vennék egy olcsó, használt PS1-et, arra van Metal Gear Solid is, meg GTA is, de ez más kérdés… ;)



Csevegő

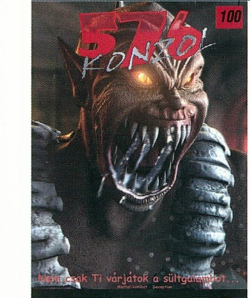
Az itt látható címlapterveket az 576 Online Konzol fórumában meghírdetett pályázatra küldték be a versenyzők. Pár nap alatt több mint 100 szebbnél-szebb munkát kaptunk, melyeket az elkövetkező hónapok során mutatunk be nektek.
Segítsetek eldönteni, hogy melyik 3 "sufnicímlap" :) a nyerő!
Küldjétek el nekünk annak a 3 címlapnak a számát (levélben, levelezőlapon vagy emailben), melyek a legjobban tetszenek nektek. A szavazók között értékes ajándékokat sorsolunk ki. A győztes címlapokat, készítőiket, és a szerencsés szavazókat 2005 januári számunkban mutatjuk meg.

Comgame 576 Kft. Budapest Pf.: 24 1329
576konzol@576.hu



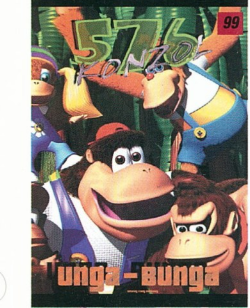




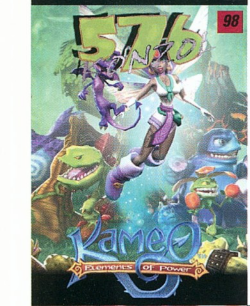


Rend a lelke mindennek. Valószínű az időbeosztásnak is. Azért csak valószínűsítem, mert személyes tapasztalatom nincs a témában. Isten látja lelkemet, abban a hiszemben ugrottam neki a hétnek, hogy Csev leadási határidő péntek, tehát szerda magasságában összeütöm a dolgot, csütörtökön picit megdajkálom és békében tudok egyéb dolgokra koncentrálni. Péntek hajnal van... *(Még teljesen időben vagy Kicsirad – ebben az évben először –, hajrá, nyomjad! Felfogom ezt egyfajta karácsonyi ajándéknak tőled, hogy most az egyszer nem késel! Marin)*

Hello Martin! Már régóta akartam írni mailt, de valahogy most jött ki rá a lépés. Levelet már írtam nem is egyet, sőt Csevegős is voltam kétszer is :) Gratulálok az újsághoz. Mindig nagyon várom, hogy megjelenjen. A mostani szám is tök jó. Főleg a Te teszted tetszett. Biztosan megveszem a Killzone-t, ha lesz pénzem rá. Igaz a MGS3-at már tuti megvesszük a tesómmal. Másik játékra nem biztos, hogy futja de majd megoldom valahogy ha tudom. *(Szerintem ezzel a két játékkal hónapokig meglesztek, úgyhogy ne aggódj. Én pont most tolom az MGS3-at, háááát, párszor már lepetéztem tőle, annyira király! Martin)* Már elég régóta megvan a PS2-nk de nem chippeltettük meg. Pedig néha fáj a szívem, hogy nem tudok egy-két játékkal nyomulni de ez van. Legutóbb az NHL 2004-et vettem meg, bár az sem most volt. Errefelé nem sok emberkének van sajnos gépe. Cserélni se nagyon tudunk játékot. *(Küldj egy levelezőlapot névvel + címmel, meg azzal, hogy te vagy a csevegős Setve Y, szívesen röppentek neked valami jó kis új PS2 játékot ajándékba, úgyis közeleg a szeretet ünnepe! Martin)* Szóval jó az újság. Nagyon szeretem, a tesztelők is jók. Na nem is fárasztlak tovább. Minden jót Neked és az egész stábnak! Maradok továbbra is hű Hozzátok. KONZOL FOREVER! Tisztelettel: Steve Y alias Törzsök István **(Eszem kicsi szíved harmadszor is Csevegős Steve. Posta, mint olyan? Egy zacskó ropi áráért elviszik a diszkedet az ország egyik végéből a másikba. Oké, hogy nincs ott sok arcnak gépe, de a postás azért csak elmegy oda is... Ha meg nem bízol a másik félben... mindegy, arra is vannak módszerek. :-) R)** *(Hol van az az „errefelé", ahol nem sok embernek van gépe? Kicsirad, te meg ne papolj a postáról, te mindig ugyanonnan rendelsz, a www.melegbutik.hu oldalról, ott te már törzsvásárló vagy! :) Martin)*



Hi 576 Konzol team, a novemberi számról csak annyit tudok mondani KÖSZÖNÖM! A tesztek és a rovatok szuperek! Kedvencem Mr. Big, de láttam, hogy más van most helyette, aki ugyanolyan színvonalasan írt. Meg is állapítottam, hogy hülyegyerekek nem járnak Japánba. *(Járnak, csak azok nem írhatnak a Konzolba. Martin)* Kedvenc tesztelőm Dzson, akinek a humora nagyon közel áll hozzám. Figyelemre méltó még a lexikális tudása (gondolom ehhez hozzájárul az internet is), amiből sokszor új információkhoz jutok. **(Személy szerint Dzsorortól eddig csak egy náthát kaptam. Miért van az az érzésem, hogy a tisztelt főszerkesztő úr a homokozással fog rövidesen kapcsolatba hozni? R)** *(Én még nem kaptam Dzsuditól náthát – biztos azért, mert nem szoktam „olyan" közel kerülni hozzá, mint te... Martin)* Én például mindig Martin bevezetőjével szoktam kezdeni, mert ott is sok érdekes dolog van, de most annyi jó stuffal lett telezsúfolva az újság, hogy azt sem tudtam hol kezdjem. A többi tesztelőt is nagyon bírom és azt csípem a legjobban ha humorosra fogják a figurát. Martinnak üzenem, hogy sehol sincs a Killzone ahhoz a harchoz képest, amit esténként kell folytatnom a családdal (2 éves kisfiú, 4 éves kislány és az asszony) a Burnout 3 kormányáért! **(Ehh... Ez probléma? Kisgyerekeket be a rácsos ágyba, asszonyt kikötni konyhába, hogy a csapot, mosogatószivacsot elérje, aztán gatter! A családsegítőt meg célszerű az emésztőbe dobni, ha elásod hamar megtalálják. R)** *(Egyedül élek, el sem tudom képzelni, miről beszélsz... :) Martin)* Csipinek köszönöm a WRC 4-es tesztet, nagyon kimerítő és alapos volt. Csak így tovább jó munkát (vagy inkább játékokat) az egész csapatnak! Ui: kár a Jak 3-ért mert nagyon vártam! Ui 2: A nagytudású 14 éves srácnak meg teszteljétek már le a PS3-at nehogy megálljon a fejlődésben! Zsolti **(Rajta vagyunk a kérdésen. Most hegesztem a kondikat a nyákra. R)** *(Én a NASA-hoz járok továbbképzésre, hogy be tudjam majd kapcsolni a PS3-at... Martin)*



Csá mélyen tisztelt 576 team! Nem zengek ódákat az újságról, mindenki azt teszi! (K*rva jók vagytok!) Ja, bocsi Ákos vagyok Ceglédről, PS2-m van és a barátnőm gépén netezünk (ingyen van). *(Ingyen van a barátnő? Az jó, úgy megéri! Martin)* Ennyit a bemutatkozásról és az anyagi hátteremről. Nézzük az aktuális témákat: -konzolháború HÜLYESÉG! -kedvenc játékaim: Metal Gear Solid 2, DMC 1-2, MK 5-6, R&C 1-2-3. **(Ezek aktuális témák? Jaaa, te telefonáltál be múltkor a rádióba, hogy a Szövetségesek nyerték a II. VH-t? Akkor oké. R)** De most jön a levél lényege: Azt írta Dzson, hogy R&C 3-ban single player módban nem talált gyors kameraváltás gombot. Én igen! A következő a szitu: nem kell a start-controls-kamera-kilépés-kilépés művelet sort elvégezni, hanem csak egyszer start-quick select-majd beállítod a fps, tps, és nem 'tom mi kamera nézetet ugyanúgy mint a weapons és gadget eszközöket a háromszög gombra! (A kamera nézetek a Gadget Itemeknél vannak a Quick Select menüben). Na Dzson, mi is van a tesztelői diplomáddal!? :D **(Mi lenne? Bundle packban vette a jogász-közgazdász-matematikus végzettségeivel együtt. R)** Remélem válaszoltok vmit! De nincs harag? Kenéz József *(Harag? Dehogy! Dzson, éreztem, hogy ezt az elhamarkodott diploma visszaadós dolgot el fogod bukni – hát tessék. Kérjük a jelentkezők pályamunkáit Dzson helyére! Martin)*

Segíts Radeon mester! A kérésem: segíts igaz konzolos társat találnom! Légyszi add ezt le a Csevibe! Szasztok skacok! Szamóca a nevem. Szőke, kék szemű, árja fajhoz tartozó hermafrodita vagyok. Marmagasságom 72, a füttyös 5 centi rövid. 7-szer megyek el 100 méteren. Diplomás karrierista konzolosok jelentkezését várom „jól sz***k" jeligére. Rotációs Róbert **(Mélységes elnézését kérem a nyájas olvasóközönségnek. Ha rajtam múlik ez a levél a cenzúra fedőnevű iratmegsemmisítőben végzi, de vannak „fentről jövő" dolgok, amikbe nincs se belátásom, se beleszólásom. Például Mártyin személyes jó barátainak leveleit vágatlan verzióban kell leközölnöm. R)** *(Hello Robi. Örülök, hogy írtál, látod be is került. Radeon, aki ezt a vastagon szedett szöveget írta az a fiú, akiről beszéltem. Hasonló az érdeklődési köre, mint neked. Szerintem szép pár lennétek. A méretei is hasonlók, ebben is összeilletek. Ne ijesszen meg a durvasága, ez csak álca. Bátran írj neki! :) Martin)*

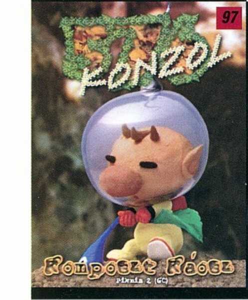
Szeva „Kicsirad", meg Martin. (Aki nem kicsi.) Martinnak címzem ezt a levelet. Azért mert szeretnék gratulálni annak az embernek (Martin), aki ilyen magas színvonalú újságot tud összehozni. Meg olyan részletes, precíz, korrekt, gondos, 1szóval f*sza tesztelő! (Killzone) **(Martin for prezident, mi? R)** Nagyon megtetszett, szóval már tudom is mit hozzon a Jézuska a fa alá :) A novemberi szám szerintem történelmi szám lett! Nagyon cool! 1valamit nem értek: miért (na jó több dolgot sem annyira:) van az, hogy tesóm, aki 13 éves, hogy húzhat le a TV előtt egyfolytában 139 órát, egy bizonyos Final Fantsy X játék mellett?! Úgy, hogy nem alszik, néha eszik, stb.?! Amúgy 139 óra rekordja, és 2 db TV amit sikeresen kiégetett. **(Pillanatnyi fejvakarás után több lehetséges magyarázat is beugrott. 1. A testvéred meghalt. 2. A testvéred kiborg. 3. A testvéred Japán import gyermek. Nem vagyok rasszista, de akinek lefelé „csíkul" a szeme, az mindenre képes... 4. Jézus él. 5. Álmodtál valamit, vagy direkte kamuzol. 72 óra után egy embert csak külső, fizikai segítséggel lehet ébren tartani. Apropó, én 70 körül járok... :-) R)** *(Hehe, pont ezt akartam mondani, hogy meghalt a tesó. Gazi, menj közel és szagold meg. Ha áporodott izzadság árad belőle, nincs baj, csak a főellenséget nem tudta még legyőzni. Ha viszont romlott hús szaga van, és mállik az arca, a tesónak annyi, kicsengettek, lefőtt a kávé. Martin)* De nem számít, mert ő is egy megszállott játékos a sok közül! Sőt én is az vagyok! Ennyi volt mára. Peace veletek. Éljenek a konzolosok! Tisztelettel: Gazi

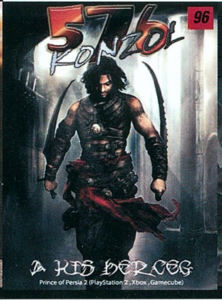
Dear Radeon! **(Valami nem klappol... hozzám szólsz... ha a címzett nem Martin, akkor ez anyázás lesz. R)** *(A sz*rt mindig te kapod, Kicsirad fiam. Nem baj, apu még szeret! Martin)* A Csevegővel kapcsolatban írok. Ugyanis kicsit b*ssza a csőrömet, hogy tök ételemtelen dolgokkal van tele. **(Na ja... Erről ennyit... R)** Múltkor is az a levél, hogy „Martin az istencsászár, meg, hogy 5 macskája van, meg GB SP-je, meg PS2-je". *(Ráadásul egyik sincs. Martin)* Na most komolyan. Ezt mi a ...-nak raktad be? **(Mert abban a hónapban nem jött annyi olyan értelmesen kerek, bájosan csípős és szívszorítóan őszinte levél, mint ez. R)** KIT ÉRDEKEL?! Nem mintha ez a levél lenne az, amit be kéne raknod, nem is azért írom. Inkább tedd be ezt, ha már tényleg csak ilyen leveleket kapsz, ennek legalább van mondanivalója: **(Igen. És itt jön egy jó két oldalnyi angol szöveg. Ezt ha beraknám, az biztos reális lenne. R)** *(Itt azért beröhögtem, de csúnyán. „Mindenki hülye, aki szereti a Konzolt, minek tesztek be ilyen idiótákat?" „Mindenki baromságokat ír." „Én más vagyok." „Én okosakat írok." „Persze nem azért, hogy bekerüljek, de esetleg bekerülhetnék?" Tessék haver, itt van neked is az a bizonyos 15 perc hírnév. Martin)* Bocs a stílusért, de amolyan „Kedvem támadt megölni minden koalát, amelyik nem kefél a fajfenntartásért" hangulatban vagyok (szintén Fight Club). Üdv: zombie-nyuszie alias Szíj Péter **(Nem haragszom rád Petibá, rám a flegmaság jellemző mostanában. Szaturálódtam a környezeti problémákra való szenzitivitás tekintetében és szociálisan érzéketlen állapotba kerültem. Például nem érdekel, ha nem érdekli az embereket, ami engem érdekel! ;-) R)**

Üdv mindenkinek főleg az 576 Konzol (nem 567, ugye, Szmötyi) stábjának! Először is valami hihetetlen, hogy b*sztatjátok egymást Martin, meg persze Radeon. **(Ő csak szeretne engem b*sztatni! Látnád azt a lángot a szemében, amikor néz! Félek hátat fordítani a tagnak. A többi kollegát kérdeném tisztelettel, hogy ez mindenkinél így van, vagy csak az én kis szüzies ábrázatom indukálja? R)** *(Csak te vagy nekem Kicsirad, senki más, hát hogy feltételezhetsz olyat, hogy nekem esetleg más is...? Amikor tegnap este odabújtál, és a fülembe súgtad, hogy szeretnéd a száddal... Ezt csak tőled kapom meg. Martin :)* Sokat röhögök, ahogy egymást „cinkelitek", na de mindegy, ezt majd csak elintézitek. Ennek a levélnek nem sok célja van, csupán van benne pár tartalomnak mondható valami. Nem vagyok depis, de lehangoltságomnak egyik oka a felettébb sz*r időjárás, habár nem is kéne annyira elkeserednem, mert a napocska eltűnésével megjelenik valami a kezemben... ööő, nem az, hanem gombok vannak rajta és vibrál... még mindig nem az, mivel én nem élek ilyenekkel, de egy rezgős kontrollerrel igen, ami nagy nyomulásokhoz elengedhetetlen kellék. Az újsággal kapcsolatban annyi, ha szolidan akarom kifejezni magam nagyon f*sza, a címlap is mindig megállja a helyét. A másik dolog, amit nem bírok szó nélkül hagyni, az pedig az igencsak divatba jött „kenjünk má' mindent a videojátékokra". Manapság, ha valami bar[…] marcú állat kinyír valakit pl. távcsövessel leszed valakit az utcán, hát persz[…] hogy a Quake, vagy valami hasonszőrű game a hibás. Nem akartam enny[…]re durva lenni, de már hallottam hasonlóan durva esetről. A sok embervéc[…] szervezet (mert ugye az ilyen barmokat még védeni is kell), az agyoniskol[…]zott tagjaival egyetemben a videojátékokra keni a fiatalság szellemiségén[…] romlását. B*sszák meg (röviden)! Ez szerintem egy fokkal bonyolultabb d[…]log az oka, hogy valaki ilyet tegyen, passz, nem tudom, meg nem is nagy[…] érint, de biztos nem a CD-it kéne megvizsgálni, hanem pl. családi helyzete[…] na de nem ez a lényeg. Én is szeretem a paradicsomlés játékokat, de ne[…] sarkall efféle dolgokra. Lehet, hogy én vagyok a f*sz, ha meg nem, akk[…] mér nem dicsérnek meg, ha egyszer a p*csöket meg védik. Ha mentálisc[…] OK egy ember, akkor az fel tudja mérni, hogy mit lát a játékokban és ne[…] próbálja meg az utcán alkalmazni az első szembejövő mama ellen (jó, mo[…] nem a hat évesekre gondoltam, mert ők még nem mérik fel a témát, ezért k[…] figyelni arra, hogy a célközönséghez jusson el a játék (18) és a kereskedő […] adja el a játékát csak a haszon miatt még a 6 évesnek is). Mondjuk a Siren[…] mint Barbie játékot. Ezzel csak azt akartam ecsetelni, hogy nem a progik[…] múlnak a dolgok, hanem az embereken. **(Arghh... Gyermekeim, ugor[…]junk már le erről a témáról! Részemről évek óta nem talál[…]koztam a gaming világot szapuló pszichológusi nyilatkoza[…]tal. Szerintem ti sem, csak ez olyan jó helytöltő. Oké, én ve[…]tettem fel anno, de azért ne éves kérdéseken lovagoljunk[…] mert azt jobb helyeken szőrszálhasogatásnak, életközeli he[…]lyeken meg sz*rrágásnak nevezik. R)** *(Pszichológusi nyilatkozatt[…] lehet, hogy nem találkoztál drága édes Kicsiradom, de a kereskedelmi T[…]ken két tokától-bokáig szőrös csecsemő, egy mindenki-mindenkivel-kef[…] egy-lakatlan-szigeten és egy hogyan-képes-egy-férfi-25-nő-közül-kiválaszt[…]ni-a-legnyomorékabbat műsor közé azért becsúszik hetente egyszer egy e[…]ről szóló műsor. Martin)* Ja, és az előző havi Cseviből olvasván jókat röhög[…]tem azon az okostojáson, aki szerint Martin nem jó tesztelő, és még a főszer[…]kesztő állást is el kéne venni tőle. Hahaha.... Lehet, hogy ezt Radeon írt[…] (Bocs, csak vicc volt) **(Haha, pedig tényleg! :-D R)** Mert őszinte srá[…] becslöm az őszinteségét, de azt tudom, hogy Martin nem véletlen főszerkesz[…]tő, nézd csak meg mióta űzi a témát, még Yodával nyomultak az első gépe[…]ken. Ha meg azt mondod elfogult, akkor lehet igazad van, csak azt nem tu[…]dom, milyennek kéne lennie, ha nem szigorúnak az igencsak lefelé fejlőd[…] játékiparral szemben. **(Nem vágom, hogy hoztad korrelációba […] szigort az elfogultsággal... R)** *(Azt azért vágod remélem, hogy kics[…]da Yoda? Martin)* Ezt a levelet meg nem Martin írta, ha még gond lenne Ra[…]deon, te is arc vagy. Köszi, hogy elolvastátok a levelem, nekem már ez […] elég. Sok sikert mindenkinek. Tisztelettel: Fedor (nem Fodor!) Gábor, Pákoz[…]

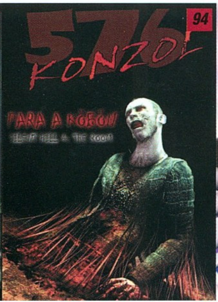
Szevasztok! Decemberi levelemet leüvöltöttétek, azóta most írok először. É[…] a kezdetektől veszem a lapot, sok ezer forintot leszurkolva ezzel, úgyhog[…] több tiszteletet! **(Szerinted a sok ezerből én mennyit látok a ki[…]kezemben? Meglepő, hogy nem ebből vettem a hetes bömbit[…] R)** Én mindig csak az olvasói véleményemet szeretném tudtotokra adni. Ha e[…] nem fontos számotokra, dobjátok most a kukába. *(Minden véleményt szívese[…] látunk, de mivel mi sem vagyunk hülyegyerekek, nem most másztunk le a fa[…] védőről, és tudtommal disznót sem őriztünk együtt, azt a bizonyos több tiszte[…]letet mi is elvárjuk. Azt meg csak halkan jegyzem meg, hogy véleménye min[…]denkinek van, legalább egy...Ugye nem baj, hogy nem kezelünk minden vé[…]leményt szentírásként? Martin)* Az újságról néhány gondolat, úgy „Martino[…]san"! A Hírek király! A Hónap témája király! A Retro részeket kib*sznám! A[…] előétel király! Mindent, ami manga kib*sznám! A multi tesztek király! A Cse[…]vegő ha nem írok nulla! Cool-túra király! A legjobb mostanában a „Marti[…] beleszól". Sokat nevettünk a csajommal az FF-kartos dumádon, de légysz[…] több játéknál már ne süsd el! Szeressük az E3 beszámolókat is, amúgy min[…]dent elolvasok a Konzolban. Van egy két éves fiam, két szót tud: PÉSTESÖN[…] GÉTÉ. **(Tud a kölök valamit... R)** Nem tehetek róla, függő, mint én! Csa[…] már jönne az a k*rva GT4. Ja, egyik nap aranyra autóztam a GT3 szuper li[…]cenceit! Család elküldve sétára, TV tiszta csula, nyugtató, stb. 1 napom rá[…]ment, nem baj! **(Fázze', akkor te is tudsz valamit, ha még egybe[…] van az a szoba... R)** Viper Concept megérte! A haverommal akkora fa[…]nok vagyunk, hogy a Szombathely-Kőszeg táv 5 perc! De ha még jobban rá[…] mehetnék az ívekre, faragnék valamicskét! Na jó, jöhet a fikázás, ne kímélje[…]tek! Ja, és ha 12-e után nem lesz az újságosnál az új Konzol, agyonverem […] nőt! Reggel 7:00-kor. Mert biztos ismeritek azt az érzést, amikor már nagyo[…] vársz valamire, készülsz rá meg minden, a nő meg hanyagul a pofádba vág[…]ja: NEM JÖTT! Megkérdem újra: BIZTOS? Már 19-e van, nem nézné meg új[…]ra? Nézz be holnap! OK, ezért ma nem dolgozom! Ha megjön, akkor me[…] azért. Na csá! Tasnádi György, Kőszeg

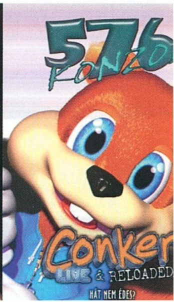
Tisztelt 576 Konzol team! Először szokásos újságkirályítást végeznék, hog[…] ne lógjak ki a sorból. Tehát az újság über-májer mega-hiper király atom me[…]ga zsírfrankó császárkaraj. Más. Október 22-e volt. Péntek. Ha minden iga[…] ezen a napon jelenik meg a mindenki által agyonsztárolt GTA: San Andreas[…] Eme hír tudatában hívtam fel a haveromat, és ő megnézte, hogy mi a helyzet[…] Szombatra más meg is volt a game, úgyhogy nyomhattuk a zsírt. Az új GTA[…]déltől este fél tízig volt bent és a grafika az előző részekhez képest fényévek[…]kel jobb és nekem a story is tetszik. Azt, hogy van bicikli és végre vagy 6-7[…]

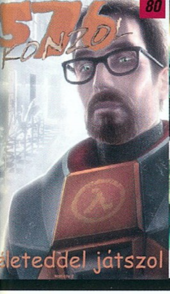






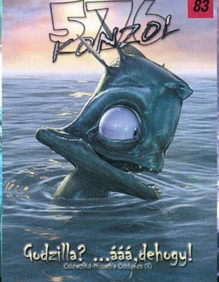


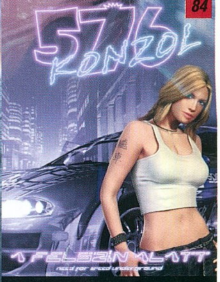








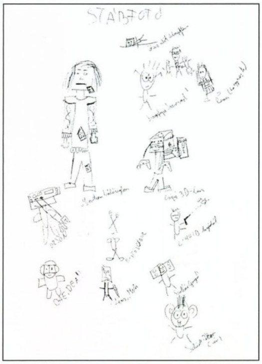




féle motor is van, az egy dolog, de hogy ilyen javulást értek el az autók megjelenésén, az egyszerűen hihetetlen. Ahhoz képest, hogy már Las Venturában nyomom (már az utolsó missziókat csinálom), még mindig találkozom új verdákkal. Nem számolom hányféle van, de ha nincs vagy 80, akkor egy sem. Én pl. a versenyautóktól sz*rtam magam alá. Más. A városok végre valóságalapúak. A Golden Gate híd és a Caesar kaszinó is frankó. Nem tom' bementetek-e már San Fierro-ban található híres földrengésbiztos épületbe (ilyen megnyújtott gúla szerű). Például annak a tetejéről ejtőernyős ugrást lehet végrehajtani. És máris itt vagyok azoknál a dolgoknál, ami miatt ez a rész teljesen más (jobb) lett, mint a többi. Ilyen pl. a repülő vizsga, az autó jogosítvány szerzés, edzés avagy gyúrás, különféle versenyek, úszás (búvárkodás), táncikálás, italautomaták, kajálás, biciklizés, tetkó szalonok, targoncás feladatok, de végül a virtuális barátnő, de még olyanok vannak, mint black jack játék és rulett a casinoban, vagy retro videojátékok pl. a Johnson házban. Behintették egy kis Sims érzéssel. Kiváló. És most ragadnám meg az alkalmat, hogy megmondjam a Reflections-nak és a Team Soho-nak, hogy húzzátok le a rolót, majd adjátok be a kulcsot, mert a San Andreas-t nem tudjátok überelni. Lehet, hogy nem is akarják, de biztos, hogyha most jött volna ki a Driv3r, akkor 3 pontot sem kapott volna. És akkor most rátérnék a kosárlabdára. Nos, Fortuna asszonyság nagyon kitett magáért ebben az évadban, úgyhogy legyünk kedvesek hozzá és teszteljük le a játékait, mert ha nem, akkor nagyon be fog gorombulni és jövőre nem fog ennyi széppel megajándékozni minket. És mindezt azért mondom, mert itt van nekünk ez az NBA Live 2005. És az egyre nagyobb érdeklődést eme sportág iránt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy Magyarországon két szaklap is van (100 oldalas példányszámban), amelyek havonta jelennek meg. Egyetlen árnyoldala a magyar kosárlabdának az, hogy mint mindenben, nálunk ebben is pénzhiány van. Visszatérve a játékhoz. Ezúttal az EA Sports-os fiúk nem ültek tétlenül és végre berakták a zsákolóversenyt (egyszerűen fenomenális!) és a hárompontos versenyt is. Mindezek mellett a grafikát nagyon felturbózták, a karaktermodelleket nagyon élethűen alkották meg, javult a dobástechnika és a mozgások repertoárja is bővült. Nem szeretném most leírni, hogy mi minden javult, de a mostani NBA Live minden kosárlabda szeretőnek kötelező darab. Nos, összefoglalva levelem értelme az, hogy mindenki szerezze be a GTA: SA-t és az NBA Live 2005-öt. Remélem Radeon beraksz a Csevibe, mert ha két óráig körmöltem a semmiért, akkor megőrülök. **(Minek hazudjak? Nem dobtalak volna be, ha jön jobb levél... R)** Ui: Én már csak azt nem tudom, hogy jövőre vagy később a GTA mit fog tudni újítani, mert ebben a játékban minden benne van, aminek lennie kell. **(Bákker... A 19. század végén az Amerikai Szabadalmi Hivatal vezetöje azt mondta: mi feltalálható, minden feltaláltatott. Nem gondolod komolyan, hogy egy ma menő játék 5-6 év múlva is „kielégítő" lesz? Hogy vihogunk ma a Pac-Manen, a Test Drive 2-n, az első Need for Speeden, a Driveren, pedig a maga idejében mindegyik vitte a pálmát! Ezt hívják fejlődésnek, padawan! R)** Tisztelettel, hű olvasótok, CJ *(Dobjatok a mókusok közé, de nem jöttem rá, ezt a levelet minek raktad be? A GTA: SA-ra 10 pontot adtunk, az NBA 2005 tesztben meg benne van minden. Martin)*

Ugye mondtam már, hogy péntek van, ma kell beérni a Csevinek a bázisra? Miért érzek ilyenkor erős kisértést arra, hogy ne küldjem el az emailt és megvárjak egy hangos „HOL A CSEVEGŐ, FIAM?" levelet Mártyintól? Bitang kíváncsi lennék az arcára, amint bevágódik délben a szeribe, hogy „jápicsbe, megine'auttam, tizre várták anyagot levilágitni", gép bekapcs, imélek néz, Csevegö sehol. Én meg nem veszek fel se telefont mer' ugye elöadáson csücsülök, imél meg totál offline. Dr. Föszeri csak öszül, anyáz, mint az ördög, sírógörcsöt kap, levelek ugye nálam, tehát nem tudja ö megirni a Csevegöt helyettem, vagyis totál rövidzár. Na ILYENKOR szeretném megnézni, meghallgatni, megvizsgálni Mártyint. Anyám, hogy tudtam eddig e nélkül élni? *(Szerintem, bár nem vagyok biztos benne, de talán nagyképűség nélkül feltételezhetek magamról annyit, hogy ilyen esetben bő 2 óra alatt össze tudnék ütni egy Csevegőt. Ha nagyon nem lenne energiám, csak felmennék az 576 online-ra, és kiollóznék valamelyik aktuális, anyázással teli topikból, mondjuk az ominózus „Lesz Resident 4 PS2-re is"-ből, és szépen bekommentezném. Azért nem teszem, mert utána már senki sem lenne kíváncsi a Radeonos Csevegőkre... ;) Martin)*

Part1. Keszemasza 576 Konzol! Én Keszemasza Tamás vagyok, és eddig 2 dolog hiányzott az életemből: 1. egy cool cucc az életemből (igen, nem, nem a tiédből, hanem az enyimből! Hehe) és egy jó levél a Csevíből. Igen, egy igazán jó levél a Csevíből, melyet (természetesen) én írtam. A cool cuccot Martin fogja küldeni, mer' megérdemlem! :-) Sokat szenvedtem ezzel a levéllel, de végre megszületett a műalkotás, mely így hangzik: **(Hosszú, hosszú novella. Ebbe a hónapba már nem fér(sz) be. Csekkold a következő számot, lehet, hogy oda beügyeskedlek valahogy. Viszont a kép az flash. Csak itt-ott elavult, néhol meg pontatlan. Mártyin már nem ennyire eröteljesen hippi külsejü. Picit konszolidálódott, gondolom a stabil nővel együtt járó, észrevétlenül kibontakozó asszonyterror nála is kezdi kifejteni a hatását, ami várhatóan abba torkollik, hogy két év múlva az 576 pul-**



csikkal, butik-rivjúkkal, sztárpletyikkel, babakocsi katalógussal lesz megtöltve. Nekem nincs szemüvegem és nem csak a fejem nagy. De amúgy stimmel. Renáta talált. Big is jó. Dzsororo alakul, a fej alakja, a lógó szemek ott vannak, bár ha a lába alá tennél egy X-et, meg egy szövegbubit „az igzbogz nem konzol hanem hajszárító!" szöveggel, akkor már fotorealisztikus lenne az ábra. Bojti atom lett. Ikszfej, ikszláb smakkol, csak legközelebb valami LIVING FOR GORE táblát pakolj a kezébe. Dae is jó, bár elvetemültebb arcot képzelj magad elé. Ha Bojtinak adunk transzparenst, ö is kapjon, mondjuk HARDGORE kiírással...

Na jó, kábé ennyi használható anyag akadt ebben a hónapban, úgyhogy itt az ideje, hogy felbolygassam a fórumozók lelki békéjét, hadd érezzék, hogy a kis testvér figyeli öket is, s egyúttal betekintést engedjek az offline olvasóknak a fórumozók mindennapi életvezetésébe. Mondjuk fényezzük kicsit a Dzsororot. Mert megérdemli. Áhh, hazudtam, nem érdemli meg, de ezen a topikon akadt fenn az egerem.

A vélemény:

Na eljött az idő, hogy elmondjam véleményem Dzsonról – és egy úttal kavarjak a trágyán egyet:

Szerintem a stílusa nagyon ott van a szeren. Humoros, stb, stb...(amit már leírtatok egy páran:)

Azonban ahogy hozzá áll a konkurens gépekhez az már kicsit mellbe vág. Nem sértődöm meg, hogy ezt mondja, de talán nem lenne ekkora a különbség, ha vki nem „törölné" nyilvánosan a s*ggét a másik masina kontrollerével... Mindenesetre én megpróbáltam kultúráltan kifejezni magam, de tudom, hogy anyázni fogtok. De nekem ez a véleményem... axly. **(Fuhúú, ha ezt Dzsoro olvassa, egyből izzítja a Dzsoro-kommandót. R)**

A reflex:

Akárki akármit mond, a Dzson egy nagy arc! És szereti a PS-t! Azt bezzeg észreveszitek amikor ő fikáz egy másik gépet de amikor minden 2. cikkben a miénket szidják akkor mi maradjunk kussba mi?! A nagy sz*rt! Jól nyomod Dzsoni, csak így tovább! Junior

Bázikus lapozás, a Tekintélyes Tájler írta a következőket:

Akkor lenne igazság azzal kapcsolatban, amit Radeon a játékos társadalomról írt, ha létezne ilyen. És lehet, hogy van, de amíg ennek a képviselői hülyegyerekek, akik fórumokból chatroomot képeznek egy (és jószerivel érthetetlen vagy értelmetlen) mondatos benyögésekkel és ötvenezer szmájlival, néhol pedig multiplayerbe összekapcsolt FPS-hentelés, vagy éppen egymásra mutogatás és kivagyiság mindazok részéről, akiknek van valamilyen vas a s*gge alatt, valamint lehetősége megszólalni – addig erre nem tudok úgy tekinteni, mint egy közösségre, vagy éppen csak annyira, mint valamilyen úton közös nevezőre hozható emberekre (?), de ha így áll a helyzet, és így is érvényes, mint „társadalom", akkor várom a mélyfilozófiába átcsapó értekezéseket a Szőke Hajúak G*ciandögrand Független Zónája felől. Természetesen, kizárólag egy mondatban fogadom el az értekezéseket. Tyler Durden

(A reflex: egészen közel jársz a valósághoz, de láss az on-line világ határain túlra! Közösség létezik, csak nem „mutogatja magát". Bizony, nálunk is élnek igazi hárdkór gémerek, a teljes anyagi kapacitásukat konzolokba feccölö gyüjtök, a SNES-t a szekrény mélyén örzö megszállottak, csak nincsenek szem elött. Van játékos közösség. Mint mondottam gyerekcipös létszámát és minöségét tekintve is, de ez egy pillanatig sem baj! Az, hogy ma nem olyan, mint 20 éve, szerintem totál természetes. R)

Na jó, úgyis elég sz*r nap volt ez a mai, nem zúzzuk le nagyon, ha könnyeket fakasztunk a fináléra! Az LV-426 tipusjelzéssel ellátott kolléga értekezése következik saját megtérésérõl és az online közösség státuszáról, és ezzel picit elö is készítjük Liki egyik januári cikkét, ami... majd meglátjátok miröl fog szólni. Liki valamit fizessél már nekem, ha mán' így gyártom a hájpot!

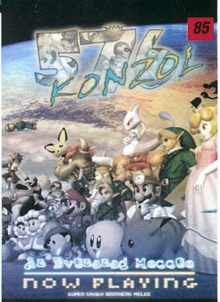
Senki sem születik játékosnak. Én sem és nagyon is későn kerültem kapcsolatba a PC-vel, a konzolokról meg csak az 576 Konzolon keresztül volt távoli fogalmam. Testközeli meg éppen október 4-től, amikor vettem egy Kockát. Akármikor kapcsolom be, mindig lenyűgöz az egyszerűsége, keresetlensége. Ez pl. nekem egy nagy élmény és nyilvánvaló, hogy elkezdett érdekelni az a társaság, amelyik egy ideje ezzel foglalkozik. Jönnek az infók hihetetlen mennyiségben, ezzel egyenesen arányosan nő az, amit közölni akarok. Idejövök a Fórumra és mit látok: témák tömkelege várja itt az embert. Első pillantásra mindegyik olyan érdekesnek tűnt, hogy nyomban hozzá is akartam szólni néhányhoz, mindhez. És bizony megfeledkeztem arról, hogy ez itt nem chat, hanem véleményt kellene közölni. Most már mintha rendeltetésének megfelelően használnám a helyet. Ha pedig valaki megtévedne, jól helyre teszi egy ilyen jó kis levél **(Tudniillik Tyler fenti s*ggberúgása. R)**. Köszi, jólesett. Valóban néhány embernek eleredt itt a szájacskája. Én ezen nem vagyok megütközve, a Fórum használóinak nagy része fiatal gyerek még. És ezt nem lekezelésből mondtam. Sokukkal igen jól el lehet beszélgetni. Azt pedig, hogy milyen legyen a Fórum jellege, csat vagy fórum romanum, azon csakis a szerkesztők segíthetnének törlésekkel, figyelmeztetésekkel. Vannak örvendetes lépések, a Fórum b*zijait kezdik kilöködni innen. A csatjellegen szerintem NEM fognak tudni változtatni, mert erre van a nagyobb igény, és az idelátogatók elfoglaltságai is lehetővé teszik ezt. Azt pedig azért el kell ismerned, hogy születnek/születtek itt igen fasza kis vélemények is. Tisztelettel: LV-426. **(Miért raktam ezt be? Mert mindez többé-kevésbé kivetíthetö Csevegöre is! Csak egy dologban tévedsz LV! Nem a szerkesztök, csakis maguk a tagjai tehetik jobbá a saját közösségüket! R)**

Hát jó, húzzuk le a rolót 2004-re. Nem írok szokásos outrot, mer' a Mártyin szövege nem fog beférni. Tetszöleges Karácsonyt mindenkinek! Aztán januárra rettenetes súlyos szétesést szeretnék látni! Radeon *(Jól gondoltad, van egy dolog, amiről bővebben akartam beszélni – pontosabban kérdezni. Mi van veletek gyerekek, hová tűnt a humorérzéketek? Kezdi elvenni mindenkinek az eszét a túl sok játék? Vagy baj van otthon? Baj van a suliban? Baj van a munkahelyen? Meghülyültetek? Az, hogy agyba-főbe nyomjátok ezt a szánalmas konzolháborút, egymás és egymás gépének-játékainak a fikázását, hogy meg tudnátok egymást GYILKOLNI, mert a másiknak más gépe van, már megszokott. Sajnálatos, de megszoktuk. De az, hogy most már sem a Csevegőt, sem az újságban elejtett poénokat nem értitek, kétségbeejtő! Komolyan ilyen baromságokat kell olvasnom, hogy a „a Martin tök gáz, mert annak idején a Csöpkére szavazott a ValóVilágban"? Ti tényleg azt hiszitek, hogy én bárkire is szavaztam? Ha leírnám azt, hogy Orbán Viktor az apám, két feje van a kutyámnak, vagy a hátamra van tetoválva Anettka, azt is elhinnétek? Frankón van köztetek olyan, aki kiakad, hogy mi itt a Kicsiraddal egymást BÁNTJUK? Tényleg úgy gondolja valaki, hogy ez KOMOLY? Frankón ezentúl majd minden viccet meg kell magyarázni, nehogy valaki félreértse?*

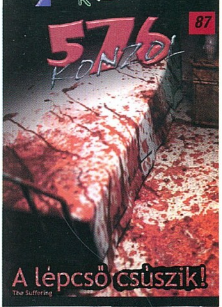
A gyengébbek kedvéért elmondom, hogy megy ez. Kicsirad bejön, majd miután kiökörködtük és szétröhögtük magunkat elviszi a leveleket, és továbbítom neki az emaileket. Ő otthon legyárt egy Csevegőt, belerakja a kis beszólásait és nekem címzett nyilait, majd átküldi emailen. Én elolvasom a célzásokat, jót kacagok rajtuk, aztán beleteszem én is a sajátjaimat, majd megjelenik az újság. Kicsirad egy hét múlva bejön, kap egy újságot, hazaviszi, és elolvassa a válaszokat, majd ő is jókat röhög rajtuk. Olyan ez köztünk, mint egy kis levelezgetés. Személyesen erről nem beszélünk, mert pont ez a lényege, hogy sohasem lehet tudni, mit kapsz a másiktól!

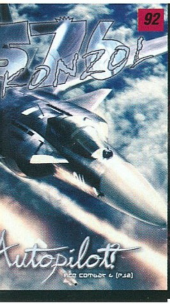
Srácok, tényleg próbáljatok egy kicsit lelazulni, mert ez így nem vezet jóra. Nem kell ennyire véresen komolyan venni a dolgokat, és főleg nem kell ennyire veszettül okoskodni, keresni azt, hogy hol lehet belekötni valamibe. Ezt az egészet pedig csak az vegye magára, akinek szól. Kösz.

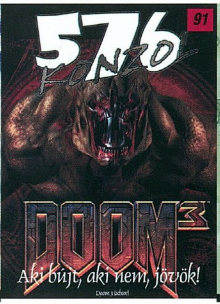
Mindenkinek Boldog Karácsonyt és Programokban Gazdag Új Évet kívánunk! Martin)

















ZENE

Placebo - Black Market Music
Britney Spears Greatest Hits - My Prerogative
Eminem - Encore
U2 - How To Dismantle an Atomic Bomb

HARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS

Még csak November vége van, de a boltok már felteltek a megszokott szezonális termékekkel (egy villogó fülvédőt valaki?), előttem egy pár kedélyesen veszekszik, hogy az általuk kiválasztott zenélő (roppant ízléses) karácsonyi gömb két vagy háromezer forintba kerül. Kint elkezd esni valami ónos izé, a gömb két rongyba fáj (csaj fölényesen mosolyog), végre sorra kerülnék, amikor a félhangerőre beállított hangszórókban megszólal a Last Christmas, ami még az időjárásnál is sokkal pontosabban jelzi: elkezdődött a karácsonyi szezon. Ebben az időszakban a kiadók feléledenek őszi álmukból és töménytelen mennyiségű újdonsággal árasztják el a piacot, melyek minősége általában hagy maga után némi kívánnivalót, de a nagy számok törvénye alapján be kell csorognia néhány igényesebb korongnak is.

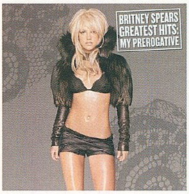
Talán a válogatásoknál a legsiralmasabb a helyzet, hiszen a „piárosok" pontosan tudják, hogy ilyenkor gyakorlatilag 0 energia befektetéssel lehet nagy lét kaszálni (Robbie fiú besztofja az év leggyorsabban fogyó lemeze eddig). Éppen ezért a nagy öregek (vagy vén trottyok, kinek hogy tetszik) megbízhatóan unalmas válogatásai mellett mindig megjelenik pár egészen röhejes, abszurd próbálkozás is, melyek közül idei kedvencem a Korn karrierösszegző (phhh) lemeze. Bazze', két értelmes mondatot nem tudnak összerakni, nemhogy egy válogatáslemezt. Mivel a Travis új korongja nem ért ide időben, (grrrrrr) kiválasztottam két félgázon működő produkciót, melyek még így is magasan verik a többi próbálkozást.

Britney és a Placebo. Placebo és Britney. Két előadó, két stílus, két lemez két vásárló közönség.



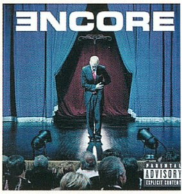
Brian Molko pop/goth/glam/rock zenét játszó csapata, a **Placebo** erősen startol, az első két lemez hibátlan slágerei lépésről lépésre tolják egyre feljebb a hangulatot. A határt valahol a Black Market Music-ről lepottyant első kislemeznél kell meghúzni. Mert vajon milyen ismérvekkel is rendelkezik egy igazán jó „best of"? Mondjuk a rajta szereplő számok lehetőleg a népszerű, könnyen felismerhető, slágeres kategóriából kerüljenek ki. A Taste In Men ezek közül egyik követelménynek sem felel meg. Az általában „tök jól" (a Word szerint ide jobban illik a „nagyon", illetve „tökéletesen" kifejezés) nagyon tökéletesen (kombó:) működő kronologikus szerkesztési rend ebben az esetben nem volt túl jó ötlet, hiszen csak még jobban kihangsúlyozza az egyébként is nyilvánvaló tényt, miszerint a kezdeti lemezek mennyivel nagyobb slágereket tartalmaznak. Emiatt az egyébként remek Sleeping With Ghosts lassabb, befordulósabb dalai tömbösítve kerültek a lemez végére, ami a potenciális Placebo rajongók cirka kilencvenakárhány százalékának fogja elvenni a kedvét a további próbálkozásoktól. Asszem' mindenki jobban jár a sorlemezek beszerzésével, de azért ez a korong sem teljesen reménytelen, főleg a remix CD-vel ellátott dupla változat.

Apropó remixek (micsoda átvezetés!). **Britney** bébi új válogatásának limitált verziójához szintén jár egy hasonló korong 7 db eddig kiadatlan mix-szel, melyek közül nálam Aramand Van Helden Toxic variánsa forog legtöbbet. Ami valószínűleg nem sok Konzolvasóval fog megtörténni, lévén Spears kisasszonyt sikkes utálni. Hogy miért? Mert sikeres, mert fiatal, mert nem olyan zenét játszik, amit szeretsz és főleg, mert mindenhonnan őt kapod a pofádba. Olyan hétköznapi apróságok miatt kerül az újságok címlapjára, mint mondjuk egy ártatlan káromkodás vagy akár egy hirtelen felindulásból elkövetett esküvő legjobb gyerekkori barátjával. A csaj egyébként közel sem olyan gázos, mint amilyennek sokan gondolják, de az igazán fanatikus ellendrukkerek valószínűleg akkor is köpködnének, ha Britney legközelebb egy world music elemekkel átszőtt nu-jazz lemezzel jelentkezne. Ezek, a késői pubertáskor *minél durvább, annál jobb* zenei vonulatánál leragadt egyedei egy-egy jólesó fikázás után verik a mellüket (jobb esetben csak azt), hogy bezzeg az ő tök ismeretlen, akut hallgathatatlan zajzenéjük mennyivel jobb. Ellenben megfigyeléseim szerint a hölgy rajongói jóval kevésbé előítéletesek, sőt néha még olyan igazán kemény és zúzós zenéket is hallgatnak, mint a Rasmus vagy a Busted. A tényekből azt hiszem már egyenesen következik a konklúzió: a világ sokkal békésebb hely lenne, ha mindenki Britney Spears lemezeket hallgatna. Már látom is magam, ahogy átveszem a Béke Nobel díjat, köszönöm, köszönöm... Tehát a Greatest Hits 16 unalomig játszott és további három potenciális slágert tartalmaz, köztük a My prego..., My progat..., My perog..., tehát az *új számot*. A válogatás segítségével tanúi lehetünk, ahogy a ...Baby One More Time Donald Kacsa hangon hápogó copfos iskolás lánya miképp változik át a (nagy lélegzetvétel) My Prerogative (huhh) önálló akarattal rendelkező (?) felnőtt nőjévé. A két véglet között felcsendülő számok között akadnak orbitális méretű slágerek és Britnek még akkor is van valamiféle naiv bája, ha épp Joan Jett klasszikusát tapossa földbe vagy halál komolyan énekel olyanokat, hogy Born to Make You Happy (na a Lucky, és az I'm Not a Girl még így is felér egy lobotómiával). A rózaszín-kék technicolorban pompázó számocskák mellett meghallgathatjuk Britney olyan tökéletesen vállalható felvételeit, mint a sz*rból is aranyat csináló Pharrell Williams közreműködésével elkészített Boys, az éteri popslágerek közé emelkedő Toxic, valamint az istencsászár, zaklatott r&b/nu skool ritmusokkal operáló I'm a Slave For You (hát nem ebben is benne van a Willims srác keze?).



Most akkor jó ez a lemez vagy nem? Ha képes vagy arra, hogy kikapcsold az előítéleteidet (és az agyad) akkor igen, egyébként szívás... Stílusosabb zárómondatot azt hiszem keresve sem találhatnék, mint hogy Oops... She Did It Again!

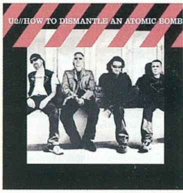
A mirelit kaják után most pedig következzen egy igazán friss, ropogós fogás. **Eminem**et mindenki ismeri. Mindenkinek megvan ró a (jobb esetben) saját véleménye, ami főként a srác nyilatkozatai, botrányai, kisebb mértékben a zenéje miatt alakul ki. Szép számm akadnak fanatikus rajongói, és még náluk is fanatikusabb anyukák, nagymamák, politikusok, médiasztárok, akik a fordított bézbóllsa kás suhancok ELŐTT vesznek egy példányt a legújabb lemezből, amit aztán addig hallgatnak, amíg nem jutnak elég botrányos részl birtokába. Ha ez megvan, nem maradt más hátra, mint a környezetében lévő összes személlyel és tévékamerával közölni, milyen m lyen fel vannak háborodva. A srác „halál laza vagyok" imázsa mögött valójában egy nagyon komoly médiagépezet működik. Páros é ben új album, páratlan évben új D-12 album, filmezés, featolás, producerkedés, a 2003-as év egyik legnagyobb eladásokat produk ló félcédulásának (50 Cent) befuttatása. Sőt, a pletykalapok legnagyobb örömére még a permanensen moslékot felböfögő Mariah C rey-vel is sikerült összeszűrnie a levet, ami a Limp Bizkit szánalmas zenebohócának (Fred Durst) Britney Spears-sel való fantomkapcs latához mérhető baromság. Aktuális áldozatát, Michael Jacksont verbálisan és vizuálisan is pokolra küldte, ám Wacko Jacko válaszl pésként szokásos per mellett megkérte az összes rádiót/tévét, hogy ignorálják a számot. Akcióját siker koronázta, ugyanis nem kev sebb, mint 3 (!!) rádióadó valóban nem játssza a Just Loose It-et. *Remek, maradt további harmincnyolcezer.*



Ezután Eminem nehezebb ellenfél után nézett, és kiadta a nyíltan Bush ellenes Mosht (majdnem Mosh ellenes Busht írtam). Ezzel a tettével olyan sztárokhoz csatlakozott, mint a Green Day, az R.E.M, Moby valamint a Beastie Boys. Botrányhősünk ebben a helyzetben is hű maradt önmagához, és a többiek burkoltabb állásfoglalása helyett (képzelhetitek mennyire bír nyíltan politizálni az R.E.M) élesen belefakkozik az elnök képébe. A számmal és az interneten viharsebesen terjedő videóval Em azokat az embereket, főként politika iránt kevésbé érdeklődő fiatalokat buzdítja szavazásra, akik maguktól nem mennének el x-szelni. Ez és a nyílt ellenszegülés Bush-al kétségkívül bátor tett, de ugyanakkor elgondolkodtató, hogy a harcos véleménynyilvánítással véletlenül pont egy időben jelent meg Shady új albuma, amely eladásainak biztos nem fog ártani egy kis ingyen reklám (főleg, ha az elnök emberei összehoznak pár nyilvános lemezégetést). De ebben az esetben inkább tartom az arcom, hiszen ez a kvázi konzumlázadás még mindig több, mint amit bárki más be mert volna vállalni. Respect.

A pár hete megjelent Encore Em talán eddigi legkiszámítottabb, legprofibb lemeze. Témái részben változatlanok maradtak, de ebben az esetben a szokásos szülők, ex-feleség, idióta celebity-k szentháromság melle becsúszott egy a lányának szóló éppen csak a jó ízlés határain belül maradó izé is (Mockingbird). Aztán van még a breakbeat hat sokkal operáló My 1st Single, aminek kapcsán el kell oszlatnom azt a tévhitet, miszerint jó ötlet lenne, ha egy számot például vicces b fögésekkel festenének alá. Garantálom, hogy a sokadik meghallgatás után még a dologgal egyébként szimpatizáló emberek is a lépte tő gomb felé fognak orientálódni. Zavaró még a maratoni 77 perces hossz, ami olyan húsz perccel hosszabb, mint amennyi még elv selhető lenne egyhuzamban Eminemből. A közepes számok kilövésével össze lehetett volna hozni egy világbajnok anyagot, de így s fog nagyobb csalódást okozni senkinek (a kisebbekhez már úgyis hozzászoktunk).

A hidrogénfejű egyetlen valódi ellenfele a Nagy Karácsonyi Leszámolásban egy olyan banda lesz, akik már akkor sztárok voltak, mi kor Em még vízi pisztollyal spriccelt be a lányok szoknyája alá. Azt hiszem a **U2**-t nem kell bemutatnom senkinek (akinek mégis, azo meg úgysem ezen a bolygón élnek), hiszen az elmúlt több, mint húsz évben folyamatosan jelen voltak, a zenei és Bono esetében a po litikai, természetvédelmi, szabadságharcosi életben. A How To Dismantle an Atomic Bomb megjelenése előtt hatalmas nyomás neheze dett a U2-ra. Előző albumuk, bár anyagilag sikeres lett, nem volt képes olyan léptékű fejlődést felmutatni, mint az elődök (akár foga mazhatunk úgy is, hogy egy rakás...). Meglehetősen hűvösen fogadtam tehát az Atomic Bomb felvezető kislemezének megjelenését. Ki vételesen ez esetben kellemesen csalódtam, hiszen a Vertigo-nak alig három perc kellett, hogy magával húzzon a szédülésbe. Basszus soha nem gondoltam volna, hogy a U2 még képes ilyen energikus, pofaleszakítós számokat írni. Ezek után az új lemezzel kapcsolatba már nem az volt a kérdés, hogy jó lesz-e, hanem, hogy MENNYIRE lesz jó. Szerencsére a November 11-én megjelent How To Dismant le An Atomic Bomb első osztályúra sikerült. A jellegzetes U2 hangzás megmaradt, eltűntek viszont a túlírt, túl modoros számok. Helyük be friss energia és lendület áramlott a U2 vérkeringésébe, ami azt hiszem elég jó üzletnek tekinthető. Bono még mindig szolidan ripacskodik, de ez ugyanúgy hozzátartozik a zenekarhoz, mint az utánozhatatlan lebegős gitártémák. Vita nincs, a lemez mindenképpen az év kötelező vételei közé tartozik, függetlenül attól, hogy milyen zenét szeretsz. Némi plusz zsé kicsengetésével pedig boldog tulajdonosai lehetünk az állatul megdizájnolt limitált kiadású csomagnak, ahol a standard CD-n kívül találunk még egy élő felvételeket tartalmazó DVD-t, valamint egy könyvet a banda rajzaival, festményeivel, gondolataival. Én már megvettem. U2? (Na EZ mennyire rossz volt!)



Szollár Gergely

(Hoppá, így lehet Britney-t intelligens papírba csomagolva ajánlani! De legközelebb ellenpontozd valami halálmetállal... :) Martin)

KÖNYV

Yan Martel - Pi élete (Európa könyvkiadó 2004)

Vannak könyvek, amik annyira magával ragadnak, hogy a könnyed délutáni szórakozásnak induló olvasgatás hajnali háromkor fejeződik be (több kötetes művek, és a Háború és béke egybekötött példányai alapból ki vannak zárva). Aztán vannak könyvek, amikről hiába tudod, hogy értéket képviselnek, egyszerűen képtelen vagy a tizedik oldalnál tovább olvasni őket (Háború és béke például). Végül vannak az olyan furfangos könyvek, mint a **Pi élete**, melyek igazi értékeit csak azok láthatják meg, akik elég türelemmel rendelkeznek.

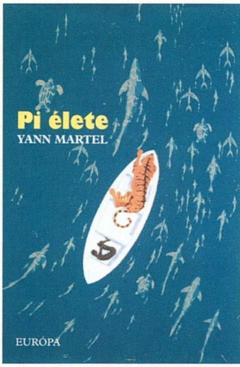
Elsőre természetesen csúnyán besültem vele, de komolyan mondom, érdemes vele másodszor (esetleg harmadszor, negyedszer:) próbálkozni. A könyv főhőse Piscine Molitor Patel, akit furcsa neve miatt rendre pisisnek csúfolnak, ezért középiskolai tanulmányainak első napján gyorsan kitalál magának egy kevésbé pejoratív becenevet. Így társainak már, mint Pi (_ = 3,14 ismeretterjesztés off) mutatkozik be. Pi egyébként teljesen átlagos gyerek, átlagos szülőkkel, akik kevésbé átlagos módon egy állatkert igazgatásával foglalkoznak. Minden tökéletesen nyugodtnak látszik, a napok egymásutániságának kellemes monotóniájába csak Pi multivallásossága (a srác egyszerre gyakorolja a hindu, keresztény, és muszlim vallásokat.) és az ezzel járó bonyodalmak visznek némi színt. A dolgok akkor változnak meg véglegesen, amikor a kis család úgy dönt, hogy a Csendes óceánt átszelve a hideg Kanadába költözik. (Biztosra veszem, hogy sokkal jobban meggondolják a dolgot, ha megtudják, hogy a kanadai könnyűzene az elkövetkező években a hatalmas ufófejjel rendelkező Celine Dion romantikus slágereitől, valamint Shakira zenében gyenge, fenékben erős produkcióitól lesz hangos.)

És mennyivel jobban tették volna, ha tovább folytatják szolidan unalmas életüket Pondicherryben! A hosszú és eseménytelen utazás terve a hajóval együtt elsüllyed, a tragikus baleset egyetlen túlélője pedig Pi. Pontosabban az egyetlen humán túlélője. A kisfiún kívül ugyanazon mentőcsónakot látta menekülése zálogaként egy törött lábú zebra, egy orangután, egy hiéna és egy kifejlett bengáli tigris. Miután a kevésbé fontos állatok változatos leosztásban eltűnnek egymás gyomrában, elkezdődik az idegtépő sakkjátszma, melyben Pinek egyszerre kell megszelídítenie a természet erőit és az egyre éhesebbnek tűnő tigrist. A helyzet az idő múlásával egyre reménytelenebb lesz, de a fiúnak minden lépésére oda kell figyelnie, ha nem akar olyan közelről megismerkednie az állattal, ahonnan már nincs visszaút (azaz megeszik).

A Spanyolországban született, Kanadában élő Yann Martelnek a kritikusokon kívül az olvasókat is sikerült lenyűgöznie könyvével, így fordulhatott elő, hogy a bestseller listák élén egy igazán jó könyv állt a megszokott tényeltáró, beleplező, foskolódó művek (?) helyett. A siker többek között annak köszönhető, hogy a srác (szó szerint) állati jól ír. Persze szimplán jó írókkal már tele a padlás, de Martel könnyed stílusa mögött mellesleg komoly mondanivaló rejlik, mondatainak súlya van. Ezen kívül olyan átfogó ismeretekkel rendelkezik az állatok viselkedéséről és motivációiról, ami sok szakembert besápasztana (a zoológusom beájulna:). Ezek után azt hiszem nem csoda, ha Hollywood már megtette a szükséges lépéseket a megfilmesítés felé, ami nem tűnik különösebben nehéz feladatnak, hiszen Martel olyan képszerűen ír, hogy szereplői majdhogynem lesétálnak a lapokról. Mivel azonban Hollywoodról van szó, nem lehet kizárni azt a lehetőséget sem, hogy a forgatókönyvet addig gyurmázzák, amíg nem passzol mondjuk Haley Joel Osmentre. Brrr... már előre látom a lassított felvételben pergő flashbackeket. Marad a reménykedés, hiszen a legkevésbé sem a Taxi legkevésbé sem remek remeake-jénél úgysem lehet rosszabb. (Arra azért kíváncsi lennék, hogy az Amerikai taxiban (ne nézzetek bután, TÉNYLEG ez a címe) főszerepet játszó Queen Dagifah miképp kerül bele a történetbe – basszus, bele se fér a taxiba...) De ez most nem lényeges, az már annál inkább, hogy olvassátok el a könyvet, mert jó, meg ilyesmik. Akkor nyomás a könyvesboltokba be!

Szollár Gergely

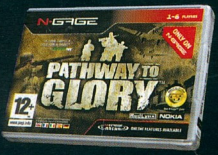
(Gergő, imádom a stílusodat! Mondataiddal ciánozni lehetne... ;) Martin)



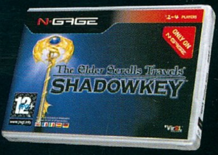
Öt tartalmas társas program az ünnepekre



Hagyj féknyomokat magad után az Asphalt: Urban GT™ pályáin!



Sorozd be legjobb barátaid a Pathway to Glory seregébe



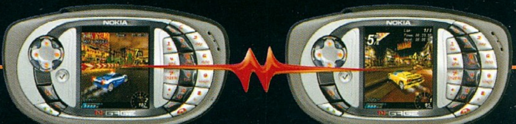
Pusztítsd a gonoszt - The Elder Scrolls Travels: Shadowkey



Indulj világkörüli hódítóútra - Pocket Kingdom: Own the World



Taposs bele emberesen a Colin McRae Rally 2005-ben



Vezeték nélküli többjátékos küzdelem zsebre szabott méretű N-Gage™ játékgépeden.

Exkluzív N-Gage játékok a leghíresebb fejlesztőktől
GPRS és Bluetooth vezeték nélküli többjátékos üzemmód
Zsebre szabott méret
Mobiltelefon

n-gage.com

N-GAGE ARENA

N-GAGE
NOKIA

bárhol
bárkivel